100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

AVEC NINTENDO, C'EST TOUS LES JOURS L'HEURE DE L'APÉROCUBE

Tony Hawk's
Pro Skater 2 PS
Le top du sk8 !

SALON DE L'ECTS DE LONDRES
TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS

Tout sur la prochaine console Nintendo
Game Cube

GAMEBOY ADVANCE IN ZE POCKET !

OCTOBRE 2000 NUMÉRO 105 GAME BOY ADVANCE - NINTENDO GAME CUBE - SALON DE LONDRES

N°105 OCTOBRE 2000. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION 42 FF. ISSN 1162-8669

T 6745 - 105 - 35,00 F

PARTEZ À L'AVENTURE !

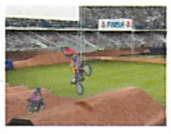
TIME STALKERS

MARIO STORY

DRAGON QUEST VII

Moto Racer World Tour est enfin sorti. Ça se fête.

Delphine Software international. Moto Racer et Moto Racer World Tour sont des marques déposées de Delphine Software international © 2000 Delphine Software international. All rights reserved.



www.playstation.tm.fr

PlayStation®

P.76

TOP! Après un jeu de golf très apprécié, c'est au tour du tennis de se faire prendre dans les mailles de Nintendo. Ce Mario Tennis ne ressemble à aucune autre simulation et le plaisir de jouer est unique. Et un Consoles+ d'or, un.

P.122

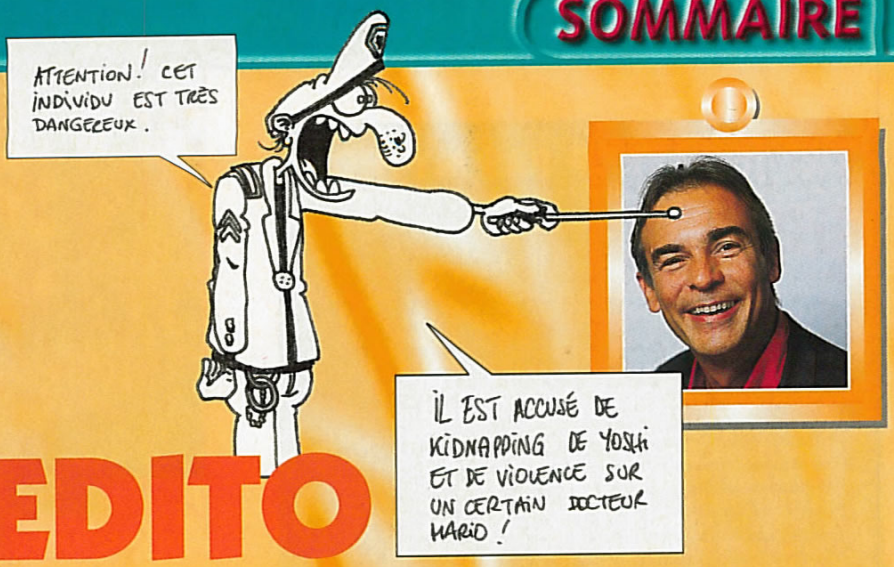
FLOP! Ce mois-ci encore, pas d'hésitation. C'est au tour de Grind Session (Playstation) de passer à la trappe. Cette simulation de skate, testée en version commerciale, n'a pas été déboguée convenablement: on reste coincé comme des kékés sur une rampe et les problèmes d'affichage sont légion. Allez, hop, un bon "grab" dans la poubelle.

Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper!

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+



EDITO

Me voici de retour du Japon, satisfait et frustré à la fois. Satisfait parce que les deux nouvelles consoles de Nintendo sont très prometteuses. Frustré, parce que c'est vraiment très dur de regarder les (très courtes) démos de Zelda, Mario, Pokémon ou Metroid sans pouvoir y jouer! Tu le crois, ça?
Nintendo était le seul fabricant de consoles qui ne présentait jamais de démos. Eh bien, c'est fini! On peut comprendre leur peur de se faire copier très rapidement par la concurrence, mais c'est quand même les boules!
Nintendo devrait faire le black-out complet sur la Game Cube dans les prochains mois. Pas question d'en savoir plus sur les jeux de cette console avant l'E3, en mai 2001! Heureusement, nous avons pu essayer la Gameboy Advance, qui est une excellente machine. Nous ne devrions pas manquer d'infos sur la nouvelle portable de Nintendo et nous pourrons y jouer dès l'été prochain (au printemps pour ceux qui pourront s'en procurer une au Japon).
De son côté, Microsoft annonce une conférence de presse la semaine prochaine. On devrait découvrir les premières images des jeux de la X-Box à cette occasion. Ça bouge sur le front des consoles! C'est sans doute un hasard si Nintendo et Microsoft ont choisi cette période pour communiquer, juste avant la sortie de la PS2 en Europe et aux US!
Maintenant, les feux de l'actualité vont se focaliser sur la nouvelle console de Sony qui arrive chez nous fin novembre. Nous sommes très impatients de pouvoir tester les jeux PS2 des éditeurs européens et américains. A l'ECTS de Londres, nous en avons vu quelques-uns qui semblent plus convaincants que les productions japonaises que nous connaissons déjà. Mais le suspense reste entier. Nous vous donnons donc rendez-vous dès le mois prochain pour le banc d'essai de la PS2 et de sa ludothèque.

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu: français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a: un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musique, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu...

SOMMAIRE

DES JEUX TROP PAS MYTHOS

PREVIEWS

ALADDIN, NASIRA'S REVENGE....PS....56
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001....PS....52
CONFIDENTIAL MISSION....ARCADE....26
COSMIC SMASH....ARCADE....34
DANCE SUMMIT 2001....PS2....30
DANGER GIRL....PS....53
DINO CRISIS 2....PS....62
INSPECTEUR GADGET....PS....63
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY....PS....58
LA PETITE SIRENE 2....PS....57
LE MONDE DES BLEUS 2....PS....61
LES 24 HEURES DU MANS....DC....64
LES RAZMOKET À PARIS....PS/N64/GBC....57
LES ZINZINS DE L'ESPACE....DC....54
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION....PS....64
MAT HOFFMAN PRO BMX....PS....60
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND....PS....59
MORT THE CHICKEN....PS....55
MTV SPORTS: SKATEBOARDING....DC/PS/GBC....53
MTV SPORTS: PURE RIDE....PS....52
NASCAR ARCADE....ARCADE....38
PARIS MARSEILLE RACING....PS....56
PHANTASY STAR ONLINE....DC....36
PLANET HARRIER....ARCADE....40
RED FACTION....PS2....62
REEL FISHING II....PS....65
RIDGE RACER V ARCADE BATTLE....ARCADE....28
SCOOBI DOO....PS/N64/GBC....55
SEGA STRIKE FIGHTER....ARCADE....32
SEVEN....PS2....24
SHEEP....PS....54
SPACE RACE....DC....65
SPYRO YEAR OF THE DRAGON....PS....58
SSX....PS2....60
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP....PS....63
TYPE X – SPIRAL NIGHTMARE....DC....29

TESTS

En violet, les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.

ACTION BASS....PS....105
AERO WINGS 2 AIRSTRIKE....DC....98
AIR FORCE DELTA....DC....118
ALIEN RESURRECTION....PS....110
CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000....DC....92
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX....PS....116
DINO CRISIS....DC....80
DRAGON QUEST VII....PS....112
EXTREME SPORTS....DC....102
FORMULA ONE 2000....PS....90
GRIND SESSION....PS....122
GTA 2....DC....87
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER....GBC....122
INTERNATIONAL TRACK & FIELD SUMMER GAMES....GBC....122
KOROKORO KIRBY....GBC....79
MARIO STORY....N64....100
MARIO TENNIS 64....N64....76
MOTO RACER....PS....82
PERFECT DARK....GBC....97
POWER STONE 2....DC....106
RC DE GO....PS....122
SPACE CHANNEL 5....DC....108
SYDNEY 2000....DC....88
TIME STALKERS....DC....114
TONY HAWK'S PRO SKATER 2....PS....72
TOONEENSTEIN....PS....122
TUROK 3....N64....84
VALKYRIE PROFILE....PS....94
WF ROYAL RUMBLE....DC....122

P. 108

Space Channel 5

Les jeux de musique sont à la mode et la Dreamcast n'échappe pas à la règle. La craquante Ulala va vous faire danser jusqu'au bout de la nuit.

P. 80

Dino Crisis

Après la Playstation, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir le hit de Capcom. Au programme, dinosaures et gerbes de sang. Bon appétit.

JAPON 9

L'information principale de ce mois-ci, c'est bien évidemment la présentation à Tokyo des nouvelles consoles de Nintendo: la Game Cube et la Gameboy Advance. Photos et infos à gogo.

TESTS 71

Mario Tennis (N64), Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS), Dino Crisis (DC), Perfect Dark (GBC), Dragon Quest VII (PS), Time Stalkers (DC), Mario Story (N64)... le mois d'octobre promet d'être une très bonne cuvée. A consommer sans modération.

NEWS 43

Au sommaire de ce numéro, toutes les nouveautés présentées au salon de l'ECTS, le rendez-vous obligé des éditeurs de jeux vidéo.

TIPS 130

Non, c'est pas facile facile tous les mois de rendre les tips à l'heure. Non, vraiment pas.

REMERCIEMENTS: Micromania, Power Games et Sunrise. MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Mac G4 binocluar à barbichette) et Danièle (iMac Ruby).

Couverture ©Nintendo 2000.

P. 10

Game Cube Gameboy Advance

La présentation d'une nouvelle console est toujours un événement. Nintendo nous en offre deux d'un coup ! Qui dit mieux ?

P. 112

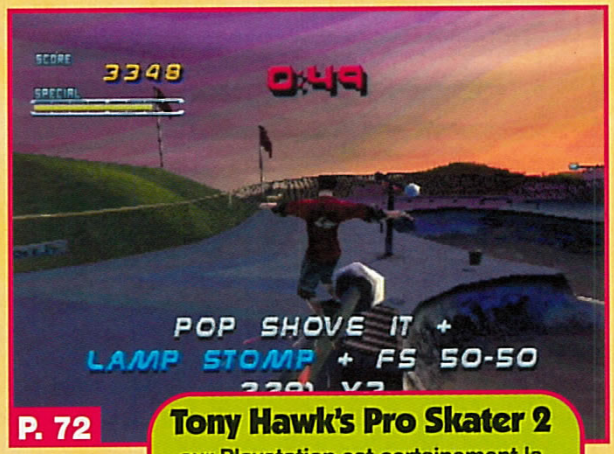
Dragon Quest VII

sur Playstation. Le concurrent direct de Final Fantasy au Japon est enfin dispo en import. Hardcore gamers, à vos manettes.

P. 100

Mario Story

est enfin sorti au Japon. Un jeu d'aventure made in Nintendo très particulier, qui mélange 2D et 3D de manière étonnante.



P. 72

Tony Hawk's Pro Skater 2

sur Playstation est certainement la simulation de skate la plus réussie et la plus aboutie à ce jour. Chanmé !

TROMBINOSCOPE 138

Pas facile de se débarrasser d'un démon, surtout quand il s'agit d'Edmond. Plus collant, tu meurs.

COURRIER 140

Si graver un CD est facile de nos jours, ça l'était beaucoup moins à l'époque de Bomboy. La preuve...

P. 106

Power Stone 2

Et pan ! Encore un nouveau jeu de baston sur Dreamcast. Quelques mois seulement après sa sortie au Japon, Power Stone 2 arrive en version officielle.

CONCOURS COURRIER

Avis aux dessinateurs. Nintendo offre à tous les artistes en herbe un CD des musiques du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64. Pour gagner ce CD audio, une seule solution : envoyer à Bomboy vos couvertures en rapport avec le jeu ou l'univers de Nintendo. Attention, il ne vous reste plus qu'un mois pour participer à ce concours. A vos crayons !

© 2000 SACNOTH / SNK - All rights reserved - Distributed by Infogrames Europe authorised licensee.
Tous les logos, noms de société ou de produits cités sont des marques commerciales ou des marques déposées par leur détenteur respectif - PIMENT.

PlayStation

Koudelka, il n'y a pas que les hommes *qui sont à ses pieds*

"La mise en scène des séquences cinématiques est extraordinaire et reste digne des meilleurs monteurs d'Hollywood".
Joypad, Janvier 2000

"Koudelka est magnifique. Graphismes somptueux, cinématiques à tomber par terre, scénario très très fouillé en font un magnifique jeu d'aventure".
Consoles Plus, Février 2000

"Une ambiance extraordinaire"
Consoles Plus, Août 2000

"Koudelka sera un jeu majeur de la PlayStation en l'an 2000"
Joypad, Janvier 2000

INFOGRAMES

SNK®

www.koudelka-game.com

L' ACTION REPLAY™, LA SOLUTION A TOUS VOS PROBLEMES !

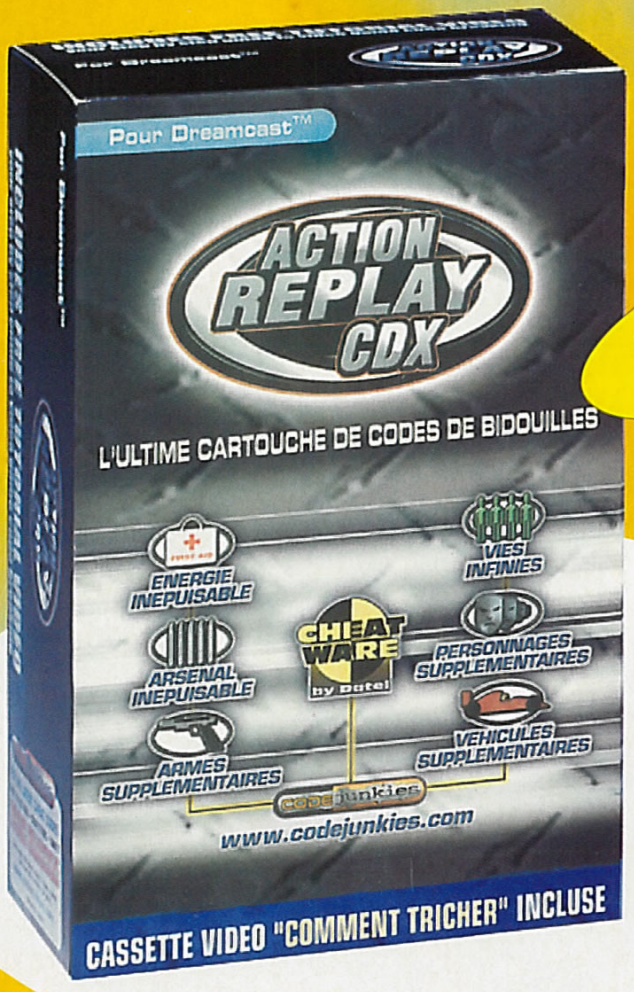
CHEAT WARE by Datel
DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
au http://www.codejunkies.com

IL N EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY !

DATEL GAME PRODUCTS

POUR CONSOLE DREAMCAST™

- DES VIES INFINIES
- DES ARMES SPECIALES
- DES NIVEAUX CACHES
- DES VEHICULES CACHES
- DEVENEZ INVULNERABLE
- DES PERSONNAGES CACHES



NOUVEAU !

L' ACTION REPLAY pour Dreamcast™

**Entièrement en français*
**40 jeux pré-programmés*
**Possibilité d' enregistrer des nouveaux codes et de les ajouter à la liste de jeux pré-programmés*
**Sauvegarde de parties de jeux jusqu' à 200 blocs.*

**Dreamcast est une marque déposée par SEGA*

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

JAPON

C'est trop pur ce qui se passe au Japon ! Nintendo a enfin montré sa nouvelle console de salon, la Game Cube, et la Gameboy a enfin trouvé un successeur à la hauteur. Mais ce n'est pas tout, car Sega aussi nous a réservé quelques inédits, tels Planet Harrier (en illustration ici), et nous en dit plus sur le très attendu Phantasy Star Online.

NINTENDO SPACE WORLD 2000

LE GRAND RETOUR

24 août 2000, les éditeurs, les distributeurs et la presse du monde entier se sont rassemblés au centre de conférence du Makuhari Messe à Chiba. La raison ? Outre la présentation de la Gameboy Advanced, Nintendo devait dévoiler sa fameuse Dolphin. Le suspense n'a pas duré très longtemps, et tout ce beau monde, votre serviteur y compris, s'en est pris plein la tronche !

Par Kagotani san

Il fallait faire la queue comme à Disneyland pour jouer.

Toute la profession était là !

Les enfants initiaient leurs parents.

Après un court discours, Atsushi Asura (vice-président de Nintendo) ne fut pas long pour sortir de la poche de son costume la fameuse Gameboy Advanced (GBA) ! S'en est suivie une présentation en détail de la nouvelle merveille portable de Nintendo. Comme à son habitude, le constructeur est arrivé avec un concept d'ensemble solide (console, accessoires, stratégie), supporté par une ligne de jeux soignée. Bref, vous pouvez déjà commencer à économiser pour sa sortie européenne en juillet 2001. Les prévisions de ventes sont très élevées (et confirmées par les distributeurs présents) et Nintendo ne va pas faire dans la demi-mesure avec l'extension des chaînes de production de Gameboy Color. Anticipant la forte demande de Noël, la GBC va passer d'un rythme de production de 1,5 à 2 millions d'unités par mois. Les fêtes passées, l'effort portera graduellement sur la GBA. Nintendo veut avoir un minimum d'un million de GBA prêtes pour le jour de son lancement.

Du jeu, que du jeu, rien que du jeu !

Ensuite, ce fut le moment tant attendu : la présentation de la Dolphin. Nintendo a rompu avec une tradition d'austérité pour nous la jouer Las Vegas. Deux hommes ont apporté une cabine de magicien. Après un peu de spectacle son et lumière, cinq femmes sont sorties de la cabine avec cinq Dolp… non, Nintendo Game Cube, à la main ! Oui, le nom de la machine s'inscrivait sur un écran géant central à mesure que les jeunes femmes apparaissaient. Compacte, cubique, originale… Ce fut rapidement le délire dans l'assistance. Mais le summum devait être atteint bien plus tard. En effet, Asura laissait la place au maître Miyamoto. Avec sa bonne humeur habituelle, et cette passion qu'on lui connaît brillant dans les yeux, il allait faire lui-même la présentation de la bête

illustrée par des démonstrations live. Le summum fut atteint quand les premières démos apparurent à l'écran. Luigi, superbe ! Wave Race, renversant ! Zelda, incroyable ! et... et Metroids ! A chaque démo, le public hurlait et applaudissait... mais pour ce dernier titre, ce fut le délire ! Ensuite, Miyamoto procéda à une démo du pad, puis une autre de Mario 128 (titre provisoire).
A aucun moment, Miyamoto n'a parlé de nombre de polygones ou d'éléments techniques. Il n'en a pas eu besoin. C'est certainement là que se situe la grande force de Nintendo. Chaque démo mettait en avant le game-play et non les performances hardware. Même si ces démos n'étaient présentées qu'à l'état de vidéo, il n'y avait pas d'images de synthèse, uniquement du temps réel. Et elles en disaient long sur la qualité des futurs titres de la Game Cube. La présentation de Mario 128 avait été soigneusement programmée, avec une barre en bas d'écran affichant le niveau de Ram utilisé. Il était cantonné au tiers, malgré la montagne d'effets spéciaux et d'objets s'animant à l'écran en temps réel !

Mieux rebondir

Puis, Genyo Takeda, en charge de tous les hardwares au sein de Nintendo, prit la parole. Considéré comme le père de la Famicom, de la Super Famicom, de la N64 et maintenant de la NGC, il commença par un long *mea culpa* sur les erreurs commises avec la N64 (difficile à programmer, annoncée trop tôt, etc.). Mais c'était pour mieux rebondir. On comprenait que Nintendo avait intensément réfléchi à l'avenir du jeu vidéo, notamment pour améliorer grandement le processus de développement,

Nintendo tient-il sa revanche ?

aussi bien d'un point de vue technique que créatif. Du jeu, rien que du jeu, et si possible fun. C'est le message d'Asura, de Miyamoto et de Genyo. Pas de "marketico-multimédia" comme ses concurrents. Ce sera le domaine réservé à Panasonic avec sa X-21, compatible NGC et DVD vidéo.

E3 2001, rendez-vous est pris !

Pour le reste, Nintendo est resté avare de détail. Miyamoto l'avait annoncé dès le début. La leçon de la N64 a été retenue : annoncer trop tôt ses concepts révolutionnaires, c'est s'exposer à la copie et perdre tout impact à leur sortie. Notamment, rien n'a été annoncé quant à l'aspect Internet de la machine, et une série de jeux a été totalement passée sous silence. Nintendo nous a donc donné rendez-vous au prochain E3 pour lever entièrement (vraiment ?) le voile sur ses secrets...

MAIS OU EST PASSÉ YAMAUCHI ?

PDG charismatique de Nintendo depuis ses débuts dans le monde du jeu vidéo, M. Yamauchi avait annoncé sa retraite prochaine après les lancements de la GBA et de la NGC. Il apparaît clair que le Nintendo Space World 2000 fut l'occasion pour ce grand homme de donner un avant-goût de ce que deviendra Nintendo sans lui. Miyamoto, fraîchement nommé à la direction de Nintendo of America, avait cette fois les coudées plus franches et cela se remarquait. Alors, une nouvelle génération Nintendo est-elle en place ? Ça a en tout l'air.

GÉNÉRATION NINTENDO

Patiemment, Nintendo a créé une nouvelle génération de joueurs initiés très jeunes, qui ont à leur tour déniaisé leurs parents. Il est vrai que l'une des forces de la marque est de déclencher des phénomènes de société, comme dernièrement avec les Pocket Monsters. Tout ce petit monde est appelé à basculer sur NGC, aidé en ce sens par l'annonce prochaine de suites très attendues (Pokémon, Smash Brothers, Mario Party, etc.).

Il fallait un grand tour de magicien pour présenter la NGC au monde entier !

La GBC continuait d'attirer du monde !

NINTENDO SPACE WORLD 2000

GAMEBOY ADVANCE

LA CONSOLE DES CRÉATEURS

La Gameboy est morte, vive la Gameboy Advance ! Après 11 ans de bons et loyaux services, la petite portable a enfin trouvé sa digne héritière. Elle est incroyablement puissante et déjà promise à un bel avenir.

La nouvelle portable de Nintendo est enfin devenue réalité. Prévue initialement pour décembre 2000, c'est le jour du printemps 2001 qu'elle fera son entrée sur scène ! D'emblée, elle tranche avec le design traditionnel du constructeur en matière de portable. Cette fois, on fait dans le moderne, tout en gardant un arrière-goût de jouet. La machine est puissante et se situe à mi-chemin de la Snes et de la N64. Selon les développeurs, elle égalerait la N64 pour la 2D, et le légendaire Mode 7 fait son grand retour. Du coup, les boutons L et R font aussi leur apparition sur le bord supérieur de la machine. Notons également qu'elle peut gérer de magnifiques films en images de synthèse (Silent Hill).

Le Battery Pack de Panasonic.

Le câble sert à linker deux GBA ainsi que de HUB.

Support privilégié

Une grande partie des titres présentés étaient compatibles avec le Link (jusqu'à 4 joueurs) et le Network (via l'adaptateur téléphone mobile). Nintendo n'a cependant pas tout montré. On sent que la GBA a de grosses réserves sous le capot : rien n'a été évoqué sur ses capacités 3D, Nintendo privilégiant la 2D qu'il juge plus adaptée à un écran de cette taille. Les futurs jeux devraient donc dépoter. Mais le plus important est que la GBA a redonné espoir à une bonne partie de l'industrie du jeu vidéo au Japon. Pas seulement en raison des promesses de ventes très importantes, mais aussi parce qu'elle est devenue le support privilégié des créateurs.

Adaptée au marché

Les consoles de nouvelle génération demandent aux éditeurs de jeux un investissement très lourd pour des ventes très faibles. La PS2 en est l'illustration. Si bien que les sociétés de taille modeste ne trouvaient plus de marchés assez conséquents pour survivre. La GBA est la réponse à leurs attentes : développement peu onéreux et ventes importantes. La GBA, comme la Nintendo Game Cube, propose des conditions de développement facilitées (programmation, librairie et support), ce qui tranche une nouvelle fois avec la PS2. La GBA ne se programme plus exclusivement sous assembleur, mais aussi sous le classique langage C.
M. Yamauchi, le PDG de Nintendo, avait prédit que le marché du jeu vidéo se tournerait vers les portables, ce qui est sans doute en train de se vérifier. Le million de GBA prévu pour le lancement devrait s'arracher comme des petits pains, et l'on s'attend à un phénomène égal à celui de la Game Boy. Intel n'a pas attendu le show Nintendo pour racheter la société ARM qui va fournir le CPU de la GBA. Les malins !

OUVRE-BOITES

Le CPU de la Gameboy Advance est fabriqué par ARM. Il présente l'avantage de ne nécessiter que très peu d'énergie. Du coup, la GBA ne consomme que 0,6 W, ce qui ajoute à son autonomie. Ce CPU est en outre environ 16 fois plus performant que son prédécesseur. Par ailleurs, la GBA gagne 50 % en largeur par rapport à la GB, et la résolution de son écran augmente de 60 %.

- **CPU : 32 bits RISC ARM + 8 bits CISC-CPU.**
- **Écran : LCD réflectif TFT. 40,8 x 61,2 mm.**
- **Résolution : 240 x 160 points.**
- **Palette : 32 000 couleurs.**
- **RAM : 32 Kb (WRAM) + 96 Kb (VRAM) dans le CPU. 256 Kb (WRAM) hors CPU.**
- **Son : son PCM, haut-parleur mono, prise casque stéréo.**
- **Taille : 82 x 144,5 x 24,5 mm.**
- **Poids : 140 g.**
- **Alimentation : 2 piles AA (15 h) ou pack rechargeable Panasonic (10 h ; 2 h de charge).**
- **Compatible GB, GBC et GBA (cartouche maxi de 256 Mbits).**
- **Sortie : 21 mars 2001 à 9 800 yens (environ 675 F) ; juillet 2001 en Europe et aux USA.**
- **Périphériques (dispos à la sortie) : Battery Pack (Panasonic), câble Link, adaptateur de communication infrarouge.**

NIKE PRÉSENTE

EXCLUSIVITÉ !
COURIR

ACCROCHEZ-VOUS, ELLE REVIENT...

AIR TURBULENCE 2

SORTIE LE
20 SEPTEMBRE 2000

UNE PRODUCTION NIKE POUR LES MAGASINS COURIR
CASTING : Air Turbulence 2
RÉALISÉE POUR : femme, junior, homme
DÉCORS : tous types de vents
EFFETS SPÉCIAUX : renforts réflechissants pour une meilleure visibilité dans les conditions les plus extrêmes
Empeigne intégrale en nylon, ultra-légère et respirante
Amorti air au talon pour un confort optimal

EN EXCLUSIVITÉ DANS LES SALLES COURIR

COURIR

NINTENDO SPACE WORLD 2000

GAMEBOY ADVANCE
LES PREMIERS JEUX !

Notez les boutons L et R ainsi que le port USB en haut.

La portable sera disponible en divers coloris, dont des versions transparentes.

Jeu compatible Network.

Jeu compatible Link.

MARIO KART ADVANCED
Nintendo. 21 mars. Course.
Basé sur le Mode 7, il recrée parfaitement les sensations d'un Mario Kart N64. On s'affronte jusqu'à 4 joueurs. Le jeu est rapide et les boutons L et R sont mis à rude contribution. Le jeu propose une grande variété de conditions météo. Les modes Battle sont également de mise.

LA LINE-UP !

- Nintendo : F-Zero, Fire Emblem, Tactics Ogre Gaiden, Wario Land 4, Tetris Advanced, Hanasaki Gassen, Magical Vacation, Yoshi's Story Advanced, Umaana Daisakusen, GB Wars Advanced.
- Konami : Mail de Cute, Monster Breed, Dracula "Cercle of the Moon", Star Communicator.
- MTO : Pocket GT Advanced, Minna to Issho.
- Kotobuki System : Twiety, Top Gear.
- Hudson : Hatenasatena, Bomberman Story, Morita Shogi Advanced.
- Capcom : Rockman EXE.
- Epoch : Doraemon.
- Mediaworks : Deji Communication.
- Tam : Boku ha Kokukanseikan.
- Spike : Advanced Fire Pro Wrestling.
- VIS : Sorcerian.
- Star Fish : Super Black Bass 4 Advanced.
- Asmik : Dokapon.
- Imagineer : Hello Kitty Miracle Collection.
- Koei : Winning Post.
- Jordan : Matsumoto Space Excite X.
- Media Ring : Zero Tour.

OGON NO TAIYO
Nintendo. NC. RPG.
Développé par des ex de Sega, ce RPG propose des graphismes d'une grande finesse. Les batailles se basent sur le Mode 7 pour créer un effet 3D saisissant sur portable. On aura droit à tous les ingrédients d'un bon RPG avec un design très Shining Force.

KURU KURU KURU RIN
Nintendo. 21 mars. Puzzle.
Il faut bien un puzzle à une console et, là, Nintendo fait dans l'original (sans doute histoire de se garder Tetris sous le coude). Une barre tourne sur un axe central et il faut la déplacer le long d'un circuit en évitant de toucher les bords. Un bon timing est requis.

MOMO TARO MATSURI
Hudson. 21 mars. RPG.
L'éditeur n'est pas au plus haut de sa forme et espère bien redresser la situation avec la GBA. Du coup, Momo Taro reprend du service dans un RPG rempli de mini-jeux.

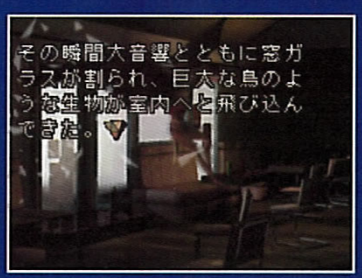
PINOBI NO DAIBOKEN
Hudson. 21 mars. Plates-formes.
Voici un jeu de plates-formes comme on n'en avait pas vu depuis un moment. Il rappelle le Tristar de Treasure. Les graphismes sont d'excellente qualité et il ne reste plus qu'à tester la jouabilité pour savoir si on tient ici un hit.

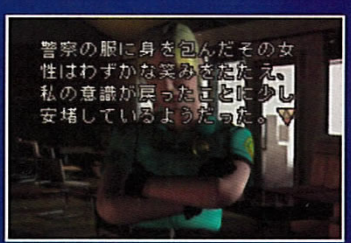
GOLF MASTER
Konami. 21 mars. Sport.
Toute bonne console se doit de posséder son golf, et en attendant le prochain Mario Golf, Konami s'y colle. Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter sur 6 parcours. Le jeu inclut cinq modes distincts et une douzaine de persos.

NAPOLEON
Nintendo. 21 mars. Stratégie.
Prenez les guerres napoléoniennes, ajoutez une pincée de fantaisie et de science-fiction et vous obtenez un jeu de stratégie plutôt original. Napoleon offre en outre une bonne visibilité grâce au nombre limité d'unités à l'écran.

WAI WAI RACING ADVANCED
Konami. 21 mars. Course.
Sorte de Mario Kart qui ne veut pas dire son nom, WWRA regroupe les persos les plus célèbres de l'éditeur dans une course comique. Il n'y a pas moins de 16 tracés et une tonne de mini-jeux.

SILENT HILL
Konami. 21 mars. Aventure.
Attention! Ce jeu propose des films en images de synthèse d'une qualité à couper le souffle. Konami a repris les films et les musiques de la version PS tels quels! Bien sûr, la résolution desdits films a été revue un peu à la baisse, mais ça ne se sent quasiment pas! A part ça, c'est un jeu de texte: on se voit proposer des choix d'action à des moments clés et l'on avance pas à pas. Evidemment, les scénarios et les fins possibles sont multiples.





NINTENDO SPACE WORLD 2000

MOBILE SYSTEM GB

LA GAMEBOY ON LINE

Le programme pour les e-mails.

Annoncé depuis un an, le kit de connexion sur téléphone mobile pour Gameboy a enfin été dévoilé.

Il apparaît sous deux formes correspondant aux deux normes en vigueur au Japon : Keitai (9,6 K ; l'équivalent du GSM en France) et le PHS (32 K ou 64 K). Dans le cas du PHS, la connexion sera dans un premier temps limitée à 32 K, mais par la suite elle sera étendue à 64 K. Le kit se présente sous la forme d'un câble incluant la partie modem dans un petit caisson, bref, un modem classique pour ordinateur portable. Il est compatible avec la GB, la GBC et la GBA, et sera lancé en décembre 2000 au prix de 5 800 yens (environ 420 F), avec une cartouche de démarrage appelée provisoirement "Mobile Starter Cartridge". Ce modem est compatible avec les protocoles TCP/IP, PPP, UDP et DNS.

Pour en faire quoi ?

En même temps que le MSGB, Nintendo lancera Pokémon Crystal (3 800 yens, environ 270 F), incluant l'option en ligne. En plus du héros masculin, on y voit apparaître une héroïne. De plus, certains monstres ne seront disponibles que par l'option en ligne. Outre le jeu, les services accessibles, seront les suivants : e-mail compatible avec les PC, téléchargement de données, service après-vente (data pour des jeux), échange de données entre joueurs... Le service après-vente est un aspect important du MSGB, car il permet de charger – parfois contre une légère contribution –, un nouvel épisode de jeu, de nouveaux stages ou circuits, etc. Sur ce point, la GBA pourrait bien se révéler une concurrente sérieuse aux jeux sur i-Mode (téléphones Internet locaux).

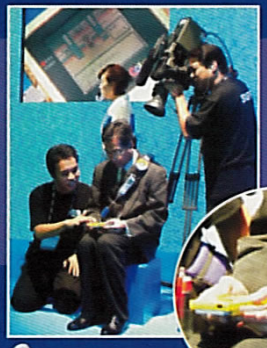
UNE PREMIERE LINE-UP

Pokémon Crystal.

Mobile Golf.

GB Wars.

Le navigateur Internet.



DÉMO LIVE !

Nintendo organisait des démos live de son Mobile System GB avec Pokémon Crystal. Les opérateurs de téléphones mobiles peuvent se frotter les mains, car les ventes vont encore grimper !

Le caisson du milieu est le modem, à la norme PHS il atteint une vitesse de connexion de 64 K !

ÇA COÛTE COMBIEN ?

Le joueur devra payer pour le service du provider et les communications. Cependant, des formules spéciales devraient rendre le tout abordable. Selon les services, on aura besoin d'un abonnement ou pas. Dans ce dernier cas, le montant sera modeste, ce qui mettra le tout à la portée des moins fortunés.

NINTENDO SPACE WORLD 2000

NINTENDO GAME CUBE

LE JEU DE CACHE-CACHE

Longtemps désignée sous le nom de code "Dolphin", la nouvelle console Nintendo s'appellera Nintendo Game Cube (ou NGC). La raison ? Tout simplement sa forme, celle d'un cube.

Après Silicon Graphics et Apple, c'est donc au tour de Nintendo d'adopter cette forme de cube, tout en conservant le design jouet. La NGC se veut compacte et robuste. Elle possède une poignée de transport derrière pour l'emmener avec soi n'importe où. La raison ? La compatibilité annoncée avec la technologie "Bluetooth" (Ericsson) doit y être pour quelque chose. Cette technologie sans fil permet de faire communiquer des appareils entre eux.
Finie donc la cartouche. Le nouveau média choisi est un DVD-Rom propriétaire de 8 cm développé par Panasonic pour Nintendo. D'une capacité de 1,5 Go, il est protégé de la copie par un film plastique crypté appliqué sur le disque. Nintendo parle de ce support comme d'un média d'avenir. On sait que Hitachi et Panasonic vont sortir sous peu un caméscope basé sur des disques DVD-Ram de 8 cm. Affaire à suivre...
La présence de gros boutons (Reset, Open, Power) et le système d'insertion simple des DVD (sans tiroir) indiquent la volonté de Nintendo de rendre la NGC accessible à tous les publics, et particulièrement aux plus jeunes. Aucun doute que la génération Pokémon va faire le grand saut, sachant la tripotée de titres Pokémon en préparation sur cette machine.

Encore plus loin

Nintendo a conservé les 4 ports manette qu'il a initiés avec la N64. Il y a aussi 2 ports pour recevoir des cartes-mémoire appelées "Digicard". On peut aussi, à l'aide d'un adaptateur, utiliser les cartes SD de Panasonic (64 Mo) pour des applications multimédia encore secrètes. Sous la machine, se trouvent un port modem et un port extensions. Le pad est impressionnant, comprenant 2 joysticks analogiques (mouvement et angle de vue), des boutons L et R analogiques, une croix de direction et un pack vibreur de

OUVRE-BOÎTES

- MPU : IBM Power PC "Gecko" (0,18 micron, technologie Copper Wire).
- Fréquence de l'horloge : 405 MHz.
- Capacité du CPU : 925 Dmips.
- Mémoire cache : L1 : 32 KB (instruction), 32 KB (data) ; L2 : 256 KB (2 voies).
- Système LSI : "Flipper" (0,18 micron NEC DRAM Mix, 202,5 MHz).
- Son : Special 16 bits DSP (101,25 MHz).
- Support : Disque optique 8 cm de diamètre (Matsushita Electric Industrial Co's).
- Capacité : 1,5 Gigabytes.
- Entrées/sorties : 4 ports paddles, 2 slots digicard, 1 sortie AV analogique, 1 sortie AV digitale, 2 ports série, 1 port haut débit.
- Alimentation : Adaptateur AC/DC 12 V x 3,5 A.
- Dimensions : 150 x 110 x 161 mm.

NGC DISC

Panasonic a sorti le grand jeu pour Nintendo avec ce disque de 8 cm. Le Japonais a même réussi le tour de force d'introduire sa carte-mémoire SD dans l'affaire. Ce format de 8 cm constitue un plus marketing. Les singles CD au Japon étant de cette taille, on peut s'attendre à l'explosion de ce média avec le lancement actuel du DVD audio. De plus, il est facilement transportable et accessible aux plus jeunes. Les fabricants d'accessoires et goods vont se frotter les mains !

NINTENDO SPACE WORLD 2000

NINTENDO GAME CUBE
LE JEU DE CACHE-CACHE

LE 0,18 MICRON, POUR QUOI FAIRE ?

La carte mère de la NGC est une merveille d'électronique, compacte et propre. La gravure des composants à 0,18 micron limite la surchauffe, donc pas besoin de ventilo !

La Nintendo Game Cube sous toutes les coutures.

seconde génération intégré. Cette fois Miyamoto est allé encore plus loin dans sa réflexion sur le futur du "game play". Une version radio, "Wavebird", permet de jouer à 10 mètres dans un grand confort. Il faut alors insérer une borne dans le port manette. On peut même y régler la fréquence de communication. On trouve des connexions vidéo propriétaires, dont une analogique et une autre numérique. Cette dernière repose sur la nouvelle norme de télé haute définition nippone qui sera mise en service à la mi-septembre. Appelée D3, elle est d'une qualité visuelle incroyable : imaginez la télé avec une qualité numérique DVD ! On trouvera la NGC dans 5 coloris et le prix annoncé serait de $ 199 (environ 780 F).

Le pouvoir aux créateurs

Comme la Gameboy Advance, la NGC propose un environnement de développement extrêmement simple, avec une librairie complète et un vrai support technique de la part de Nintendo. Les premiers développeurs rencontrés au salon n'arrêtaient pas d'exprimer leur contentement sur ce point. Les leçons de la N64 semblent avoir été bien comprises. L'architecture est étudiée pour soulager les créateurs qui passeront moins de temps à se battre avec des problèmes de programmation pour se concentrer sur le jeu lui-même. Ouf, il était temps ! Le secret ? L'importance de la mémoire principale (40 Mb) comme de la mémoire cache (256 ko). De plus, pour la première fois, on trouve une mémoire unifiée, tenant en un seul processeur appelé "1T-Ram" (1 transistor Ram) qui limite les erreurs et améliore la rapidité de circulation des données. Bref, à l'image de la GBA, Nintendo redonne le pouvoir aux créateurs, un sujet cher à Miyamoto.
La machine est prévue en juillet au Japon et en octobre aux US. Et l'Europe ? Ben, va falloir encore attendre... Selon Panasonic, la production des NGC aurait déjà commencé ; Nintendo souhaitant avoir un stock conséquent de consoles sous la main pour le lancement.

ET INTERNET ?

Nintendo veut conserver le secret, notamment sur sa stratégie Internet. Mais pour rassurer tout le monde, le japonais a présenté deux adaptateurs, un modem 56 k V.90, et un second broadband. Nintendo veut donc embrasser le monde du Net de manière globale.

Notez le bouton Z qui passe sur le bord droit du pad.

La Digicard peut contenir 4 Mb de données.

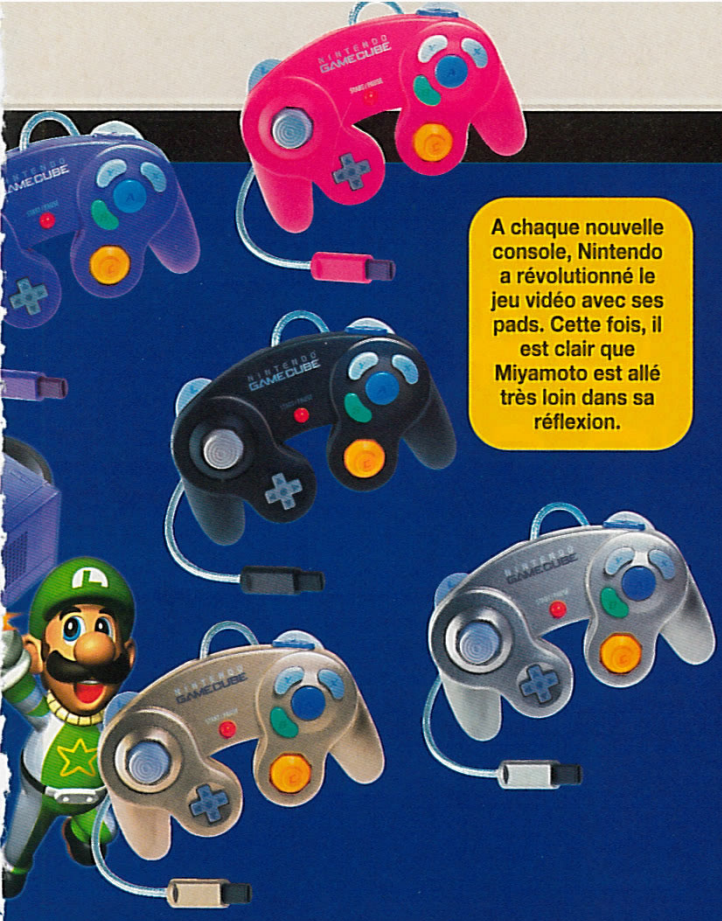
SD-Digicard adapter.

Le Wavebird se base sur des ondes radio.

La norme D3 prend pied dans le jeu vidéo.

ENFIN !

On pourra relier des GBA à la NGC pour s'en servir comme d'écran auxiliaire. Ce qui permettra de mettre au point des tactiques sans que les autres joueurs n'y accèdent, et même de communiquer entre joueurs. Ce concept, basé sur la GBC, avait déjà été présenté il y a deux ans. Apparemment, Nintendo a préféré attendre la GBA et la NGC.

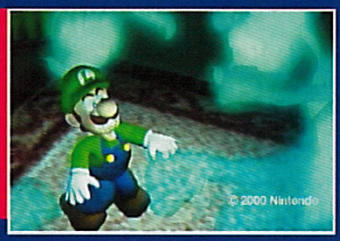


A chaque nouvelle console, Nintendo a révolutionné le jeu vidéo avec ses pads. Cette fois, il est clair que Miyamoto est allé très loin dans sa réflexion.

LES PREMIÈRES DEMOS, LES PREMIERS JEUX ?

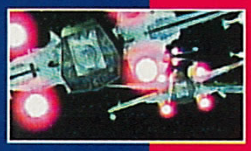
La NGC sera avant tout destinée au jeu. Une bonne nouvelle donc. Rare était là, mais ne voulait pas trop en montrer, si ce n'est un modèle en 3D temps réel de l'héroïne de Perfect Dark, sublime. Miyamoto laissait entendre que Star Fox était déjà en cours de prédéveloppement chez Nintendo. Capcom et Konami avouaient avoir des projets en cours, mais sans dévoiler les titres. Toutes les démos tournaient en 60 images par seconde.

• LUIGI'S HAUNTED MANOR
C'est le jeu qui a servi de base au développement du pad. Mario serait présent, et un mode 2 joueurs serait au programme. L'animation est d'un niveau encore jamais vu, équivalant aux productions de Pixar !



• METROIDS
Prévu à l'origine sur Super Famicom, puis remanié à la sauce 3D sur N64, cette suite de Super Metroids va enfin voir le jour sur NGC. A noter qu'une partie de ses codes ont été utilisés dans Zelda Gaiden sur N64. Le nombre d'objets 3D en animation est impressionnant.

• STAR WARS
LucasArts est venu avec une démo importée du PC : une scène de l'attaque de l'Etoile de la mort par des X-Wing.

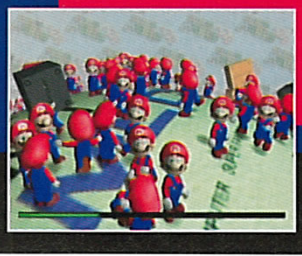


On y voit la bataille faire rage à la surface du satellite. A la seule différence que sur NGC, les décors s'affichent jusqu'à perte de vue en conservant un haut niveau de détails dans les textures et en animant une foule d'objets 3D sur toute la surface.

• POKÉMON
Les photos issues de la démo sont tirées du thème de fin de la deuxième saison de la série télé Pokémon. Miyamoto a voulu porter les données graphiques brutes sur NGC pour voir si elles tourneraient en temps réel, ce que la machine a fait les doigts dans le nez. Il s'est amusé à la faire tourner à 360 degrés avec des zooms dans les deux sens. Des Pokémon sont en développement sur la NGC, dont un Pokémon Stadium en relation avec le Pokémon X de la GBA (version en ligne), sans oublier un Pokémon RPG.

MARIO 128

Miyamoto était venu avec une démo appelée Mario 128. Sur une surface circulaire reprenant le design d'un plateau de Monopoly, on trouvait des Mario agissant indépendamment les uns des autres. Chaque Mario était composé de 700 polygones. La démo en affichait 128. En regardant de plus près, on notait que chaque Mario était différent. Miyamoto rajoute par la suite 128 caisses. Le tout grouille sur la surface. Il appliquait en temps réel une foule d'effets spéciaux, et parfois plusieurs en même temps. Il s'amusait aussi à modifier le relief du cercle, à tourner la caméra, zoomer... Bref, une orgie 3D qui se terminait par la transformation du cercle en pizza. Une sacrée claque technique !



• ZELDA
En développement depuis deux ans, selon des sources internes à Nintendo, ce nouveau Zelda serait prévu pour une sortie courant 2002. Comme pour Luigi, les fonctions spécifiques du pad NGC seraient utilisées pour offrir une jouabilité nouvelle.

• WAVE RACE
Le premier volet sur N64 fut certainement le seul jeu à traduire aussi parfaitement les sensations de l'eau. Cette suite devrait en garder le réalisme. A cela, il faut rajouter une superbe réalisation graphique et technique. La démo a décroché les mâchoires de plus d'un dans l'assistance.

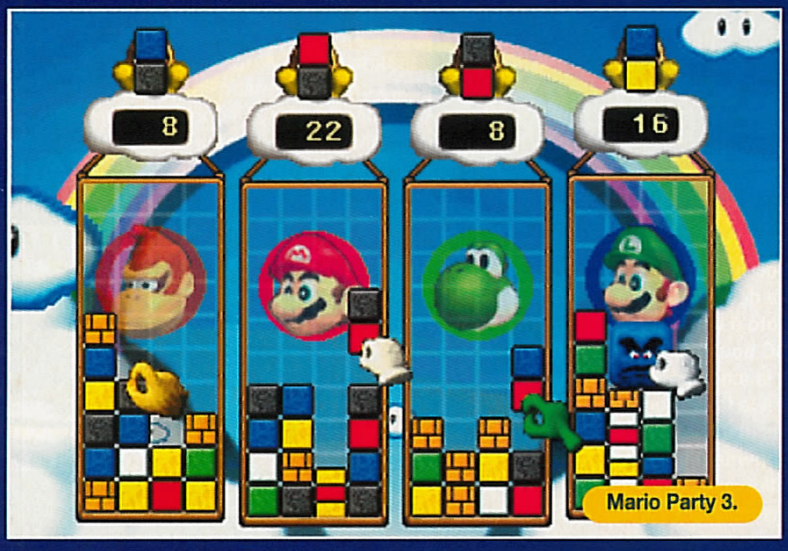
NINTENDO SPACE WORLD 2000

NINTENDO 64

LA LINE-UP SURPRISE

On croyait avoir tout vu, eh bien non ! Certes, ce n'est pas l'avalanche, mais il y a tout de même certains titres à retenir.

A vrai dire, un titre surtout a déchaîné les passions : Sin & Punishment (à venir en octobre), un shoot 3D qui n'est autre que l'œuvre de Treasure ! On contrôle un personnage parcourant des paysages et des villes entièrement en 3D. Un viseur permet de voir où l'on tire et l'espace est géré à 360 degrés. Une fois le boss dépassé, on gagne en liberté de mouvements. En combat rapproché, l'arme (un fusil-laser) devient une lame. Les effets inclus dans le jeu sont complètement inédits sur N64. Une sacrée claque, qui tient au talent de Treasure et du Ram Pak.



Mario Party 3.

Ensuite, et à un moindre degré, on trouve Echo Delta (décembre), un jeu de stratégie en temps réel se déroulant dans les fonds marins. La démo proposait la défense d'une base et l'attaque de celle des ennemis. Les unités s'inspirent en majorité d'êtres vivants sous-marins, mais on en trouve aussi d'autres différentes. Il y aussi des unités originales, comme celle en forme de poisson, qui frappent le sol pour en faire sortir les ennemis cachés. On voit bien que les designers se sont largement inspirés de la vie en milieu maritime pour mettre au point certains aspects d'Echo Delta. Signifiant littéralement "Les animaux de la forêt", Dobutsu no Mori (prévu pour février) est une simulation qui se déroule réellement sur 365 jours. Les saisons y sont gérées et on peut rentrer une date pour expérimenter divers aspects du jeu. On contrôle une jeune fille qui va évoluer dans le monde en interagissant avec les autres acteurs. Le niveau de simulation de vie artificielle est assez élevé. On peut sortir de la forêt pour visiter la ville, faire des emplettes ou travailler. Il est possible d'aménager entièrement sa demeure à son goût.

Mario Party 3 (décembre) est aussi de la partie avec de nouveaux mini-jeux encore plus nombreux (70 en tout) et plus fun. Un mode Duel fait son apparition et une foule d'événements viendront bouleverser une partie en cours. Il y a près de dix niveaux et l'on pourra collecter pas moins d'une vingtaine d'items. Dobutsu Bancho (janvier) est une simulation de vie artificielle, plus poussée que Dobutsu no Mori. On y trouve des animaux composés de formes géométriques simples. On en contrôle un. Suivant leurs formes, les animaux doivent se déplacer et s'adapter à leur environnement. Il leur est possible de manger d'autres animaux et de retenir des spécifications particulières qui s'intègrent alors à l'animal qui mute. Il est ainsi possible de faire évoluer sa créature pour explorer de nouveaux milieux comme l'eau. Bien sûr, on retrouvera le programme dans des productions NGC ultérieures.

Les possesseurs de N64 peuvent être rassurés, les jeux ne manqueront pas. Sans oublier que Pokémon Stadium Silver & Gold, auquel a été ajoutée la mention Crystal, est prévu pour décembre (un peu plus tard en France donc). Le jeu sera compatible avec Pokémon Crystal et comportera tout plein de mini-jeux.

Dobutsu Bancho.

Echo Delta.

Pokémon Stadium Silver & Gold Crystal.

Le Transfert Pak permet d'effectuer des échanges de Pokémons entre la version N64 et la version Gameboy Color.

Sin and Punishment.

WONDERSWAN COLOR
UN NOUVEAU DÉPART ?

Longtemps annoncée et toujours reculée, voici enfin la portable couleur de Bandai. Curieusement, son lancement se fait quelques jours après le Nintendo Space World 2000. Un pur hasard ?

OUVRE-BOÎTES

- CPU : 16 bits (inchangé).
- Écran : DSTN couleur, 2,49 x 2,8 pouces.
- Palette : 241 couleurs affichables parmi 4096.
- Résolution : 224 x 144 pixels.
- Ram : 512 Kb.
- Poids : 95 g à vide.
- Taille : 128 x 74,3 x 17,5 mm.
- Alimentation : une pile AA.
- Cartouche maxi de 512 Mb

Hormis les boutons au centre, peu de changements.

On pourra télécharger des jeux.

Branchement via le port USB.

Fruit d'une collaboration entre Bandai et Square, la Wonderswan Color se base globalement sur les mêmes spécifications que sa sœur aînée avec laquelle elle reste compatible. Outre une mémoire plus importante, son principal atout est son écran couleur. Sa sortie en cinq coloris est prévue pour décembre, à 6800 yens (environ 470 F), accompagnée de quatre titres dont Final Fantasy I. Les jeux coûteront entre 3000 et 5000 yens (210 et 350 F).

Quelques questions

La présentation de la WSC soulève quelques questions. Si la version N&B s'est vendue à plus d'un million d'exemplaires, elle n'est jamais devenue une concurrente sérieuse de la Gameboy de Nintendo. Plus qu'un quelconque problème technique, ce sont les jeux qui ont fait la différence. De plus, la principale faiblesse de la WS N&B venait de son écran peu lisible qui reflétait trop la lumière. Cette fois, le problème demeure, mais accentué par une qualité d'affichage couleur bas de gamme, car Bandai a fait le choix du DSTN contre le TFT anti-reflet de la GB Advance. Même les périphériques annoncés pour la WSC sentent la précipitation et la volonté de "coller" à la GBA. On pourra tout de même relier divers appareils (PC, GSM, PS2), et télécharger des jeux sur des bornes. Bandai précise que la WS N&B possédait une connexion Internet avant la GBC, via l'adaptateur WonderGate pour les GSM. Certes, mais cette ouverture sur le Net n'a jamais pu se développer faute de support et d'idées concrètes. Or, Nintendo arrive avec un projet solide pour son Mobile System Gameboy.

Une vingtaine d'éditeurs

Outre Square, on trouve une vingtaine d'éditeurs sur WSC, dont Sega Toys, Namco, HAL ou SCEI. De plus, Bandai va ressortir tout son catalogue animé. En ce qui concerne Final Fantasy sur WSC, il se présente comme une conversion brute du hit Famicom (Nes). Un poil décevant face aux productions GBA ou même GBC... Malgré ses faiblesses, Bandai devrait trouver son marché avec cette version couleur.

Un logo qui copie la GBC.

Square et Bandai, un mariage de raison.

Bonnet blanc, blanc bonnet...

L'adaptateur pour carte-mémoire.

FF I, très (trop ?) stoïque...

ENFIN, UN JEU QUI VA VOUS FAIRE GRIMPER AU MUR !

ACTIVISION

SPIDER-MAN

PlayStation

GAME BOY COLOR

MARVEL et SPIDERMAN ™ & © Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. All other trademarks and trade name are the properties of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy™ is a trademark of Nintendo Co., Ltd.

TELETOON

MARVEL

www.marvel.com

SEVEN

Voici le quatrième titre PS2 de Namco, un RPG/simulation original du nom de "Seven". Après la chute spectaculaire de ses revenus en 1999, l'éditeur est bien décidé à amortir ses kits PS2, l'investissement le plus lourd du moment.

Les graphismes sont très particuliers, mais mignons.

PLAYSTATION2

● Namco/Hiver

Les persos des lignes arrières peuvent régénérer les autres.

Le héros s'inspire du style des contes occidentaux...

La magie, classique, est de mise.

Globalement, Seven est un jeu 2D. Certes, de la 3D peut se cacher çà et là, comme des persos "pré-rendus" en 3D, puis convertis en 2D. Le design du jeu rappelle celui des livres de contes pour enfants: une esthétique qui peut plaire ou non; affaire de goût. Toute la partie artistique a été assurée par deux créateurs ayant travaillé principalement sur Ridge Racer Revolution et Ace Combat. Côté bataille, Seven s'inspire fortement d'Ogre Battle (Quest, Super Famicom).

Le groupe des aventuriers et celui des ennemis se trouvent chacun sur des plateaux se faisant face. La bataille semble se dérouler par tour. Un plateau est une sorte de damier de 12 cases (3 sur 4), sur lequel on dispose les membres de son groupe. Comme dans le hit de Quest, il faut gérer habilement les lignes. Un personnage trop vulnérable placé en première ligne sera rapidement laminé. La dernière ligne est donc plus souvent réservée aux magiciens et archers. Un minimum de réflexion tactique dans la composition de votre formation est requis. Une fonction permet d'intervertir les lignes automatiquement au cours de l'affrontement. On peut aussi choisir de conserver l'organisation telle quelle. Bref, les premiers éléments disponibles sur ce jeu font penser à un titre classique dans son genre, mais qui vient combler une grosse lacune dans la ludothèque de la PS2, celle des RPG.
Plus de détails devraient être prochainement disponibles lors du Tokyo Games Show.

La fonction Rotate permet d'intervertir les lignes de la formation.

Apprends à jouer à Magic, c'est hyper simple !

Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.
Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, …
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.

DÉCOUVERTE

Que feras-tu après ?
Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes…
Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/france
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.com
01 43 96 35 65

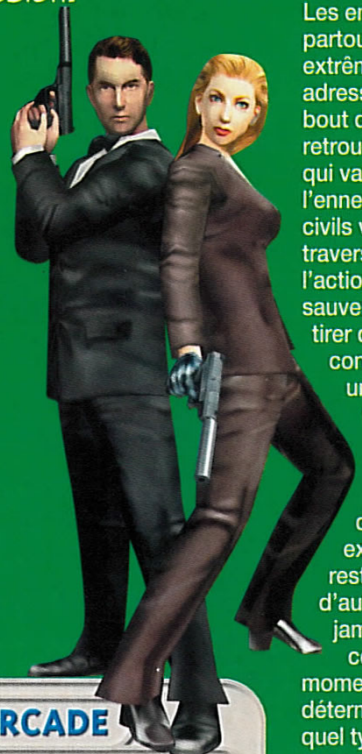
MAGIC L'Assemblée®

Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

CONFIDENTIAL MISSION

CONFIDENTIAL MISSION™

Cela faisait des lustres que nous n'avions pas eu un bon jeu de tir à se mettre sous la dent. Hit Maker (anciennement AM3) veut y remédier avec cet excellent Confidential Mission.



ARCADE

● Hit Maker/Fin oo

A première vue, ce jeu s'inspire fortement de James Bond pour ce qui est de l'ambiance. Côté action, on retrouve les bases de Virtua Fighter, mais peut-être seulement les bases. En effet, Confidential Mission propose nombre d'innovations qui permettent au genre de rebondir.

On incarne au choix l'un des deux personnages de la Confidential Mission Force: le galant Harry Gibson (agent code 5), et la belle Jean Clifford (agent code 15).

S'attendre à tout

Le jeu est entièrement en 3D. Les ennemis surgissent de partout, et il faut une vigilance extrême, doublée d'une adresse pointue, pour venir à bout des vagues ennemies. On retrouve le système de ciblage qui varie de couleur quand l'ennemi s'apprête à tirer. Les civils viendront régulièrement traverser l'écran pour corser l'action. Il faut bien entendu les sauver, et surtout ne pas leur tirer dessus, car, contrairement aux ennemis, un seul coup suffit à les tuer. Ces civils sont de plusieurs types, et chacun aura un comportement différent devant le danger. Par exemple, il y en a qui restent pétrifiés, alors que d'autres s'enfuiront à toutes jambes... Les apparitions de ces civils se font à des moments clés, mais le jeu détermine de manière aléatoire quel type va être affiché. Du coup, on doit s'attendre à tout. Suivant la manière dont on abat les ennemis, le nombre de points récoltés varie. Quand on arrive à désarmer son adversaire en lui tirant dans les mains, on se voit gratifié d'un bonus "Justice", alors que tirer trois balles sur une même cible accorde un bonus "Combo". Enfin, plus on descend rapidement ses ennemis et plus le score est élevé. Un bouton ou une pédale (ce n'est pas encore défini) devrait donner la possibilité de se cacher, comme dans Time Crisis.

Le top du top

Un ennemi abattu laisse des items sur place. Il faut tirer sur ces derniers pour les récolter. Suivant le type d'items ramassé, on gagne plus ou moins de points. Par moments, on trouve des mallettes; il faudra tirer dessus pour faire apparaître leur contenu. A certains endroits, on se trouve confronté à des mini-jeux. Par exemple, on se retrouve bloqué dans un espace limité par des portes de sécurité qui se referment devant et derrière soi. Un gaz s'échappe du plafond par cinq conduits, que l'on doit détruire dans le temps imparti. Le top du top est que l'équipe de développement a même pensé à inclure les effets du gaz sur le héros. En effet, durant quelques secondes, l'écran passe au vert et est déformé par des sortes de vagues pour simuler le malaise occasionné par l'effet du gaz. Ces mini-jeux sont autant de clés décisives pour déterminer le parcours que le joueur va suivre ensuite. Par exemple, pour se rendre dans un bâtiment annexe, le joueur doit viser un point particulier afin d'y accrocher un grappin. Si l'opération est couronnée de succès, le héros glisse le long du câble et entre dans le bâtiment. Dans le cas contraire, il emprunte un chemin plus fastidieux...

Ce titre devrait ravir les fans du genre et apporter un peu de diversité à un paysage arcade bien désolé à l'heure actuelle.

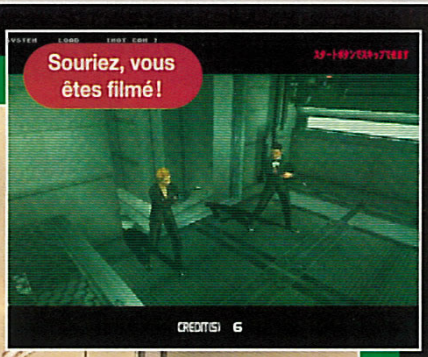
On a droit à des cinématiques.

UN MOMENT CLÉ

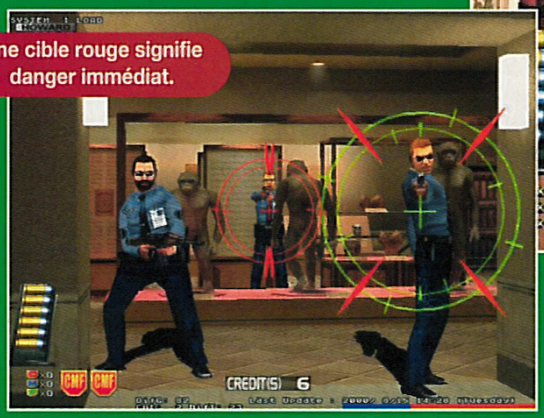
On doit lancer un grappin sur l'immeuble d'en face, puis se laisser glisser sur le câble.

L'ennemi surgira de partout !

Souriez, vous êtes filmé !



Une cible rouge signifie danger immédiat.



Attention à l'otage !

Les motos-neige vous poursuivent.

Groggy, l'image se déforme lentement.

Il faut neutraliser les systèmes de sécurité.

RIDGE RACER V ARCADE BATTLE

Namco relance sa série Ridge Racer en arcade. Cela faisait une paye que l'éditeur ne nous avait pas sorti une suite à son mythique jeu de course automobile 3D.

RRVAB inaugure le retour de Namco en arcade.

ARCADE

● Namco/Fin oo

En fait, ce Ridge Racer se présente comme une évolution de la version PS2. La raison en est simple : le jeu tourne sur une carte PS2. Oui, c'est le premier titre basé sur cette carte annoncée en début d'année, juste avant l'AOU Show. RRV avait un temps été prévu sur Naomi, puis sur DC. La promesse de SCEI de confier à l'éditeur la charge du développement de la carte PS2 arcade en a décidé autrement. On retrouve donc un schéma similaire du temps de la PS, avec les System 11, puis 12, basés sur la Playstation. Si on ne connaît pas le nom de cette nouvelle carte arcade, on sait que le jeu reprend en gros les datas de la version PS2. Profitant d'un surcroît de puissance, le jeu gagne en vitesse et en détails. On aura le choix entre six voitures de base, plus peut-être quelques-unes secrètes. Il y aura aussi quatre circuits et les courses se dérouleront aussi bien de jour que de nuit, avec un cinquième bonus. Enfin, la borne reprend en gros celle de Rave Racer, dans une configuration duo. Un mode Link devrait rendre possible des affrontements à 4 ou à 6.

On a droit à deux vues, intérieure et extérieure.

La borne de RRVAB reprend en gros celle de Rave Racer, mais en version light, économies obligent.

Bientôt la suite...

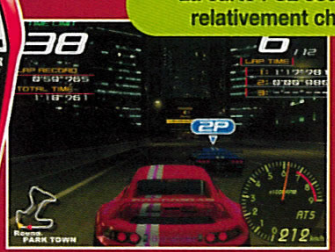
Une suite serait d'ores et déjà en projet, avec une version arcade suivie d'une version console (PS2). On retrouve ici une recette bien connue sur PS. Par ailleurs, il se dit que Soulcalibur2 ferait le saut sur cette nouvelle carte après l'arrêt de son développement sur Naomi. A cette offensive, Sega devrait riposter par un Virtua Fighter 4 sur son nouveau monstre, la Naomi 2 (apparemment plus puissante et moins chère que la carte PS2). C'est donc la reprise des hostilités ! L'arcade n'est pas morte.

On retrouve en gros la version PS2.

La version arcade bénéficie de plus de puissance.

Les Replays sont aussi beaux que sur PS2.

La carte PS2 coûterait relativement cher...



Les autres concurrents sont indiqués.

TYPE X "SPIRAL NIGHTMARE"

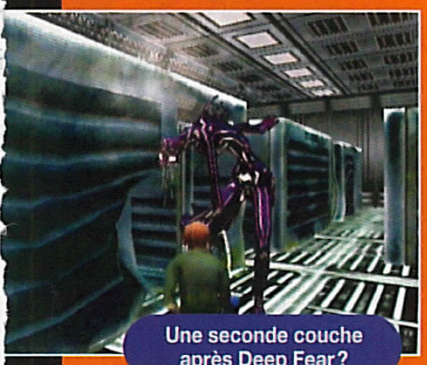
Sega, à son tour, veut y aller de son Bio Hazard. L'intention est louable, certes, mais sera-t-elle payante ? Rien n'est moins sûr...

DREAMCAST

● Sega/oo

L'ennemi a une sale tronche, comme d'hab.

Cette fois, faites parler la rôtissoire !



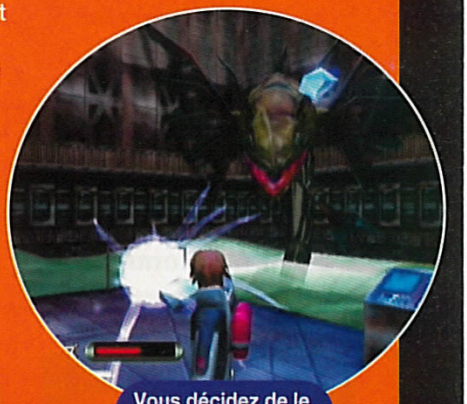
Une seconde couche après Deep Fear ?

Nous sommes en 2078. Un ingénieur du nom de Yohan se dirige vers la station spatiale en orbite autour de Mars, accompagné de trois collègues, avec pour mission de réparer une turbine endommagée. Alors qu'ils inspectent la station, ils tombent nez à nez avec des extra-terrestres. Comme il fallait s'y attendre, ce sont des monstres très agressifs qui obligent le groupe à s'enfuir. Les événements vont alors s'accélérer.

Emotional rescue

Le joueur incarne Yohan dans un monde entièrement en 3D. Il doit combattre les créatures et rencontrer une vingtaine de personnages. Un aspect intéressant du jeu est très certainement la gestion des relations humaines. Selon les choix du joueur, le héros aura une relation plus ou moins amicale avec les autres personnages. Beaucoup d'aspects de Type X, y compris le scénario, vont ainsi évoluer en fonction de ces relations sociales. Il est donc probable qu'une seule partie ne suffise pas à l'exploration totale du jeu. Ce système de gestion des émotions humaines a été baptisé "Emotional Communication System". Les combats, eux, s'inspirent fortement de Bio Hazard. Tirer sur un adversaire peut ne détruire qu'une partie de son corps, et il y a bien des manières d'en venir à bout : tir, explosion, acide ou réfrigération. Les ennemis réagissent aux mouvements du héros sur la carte. Ils peuvent même se saisir d'un objet pour le lancer. Une grande partie des décors peut également être détruite. Le héros a la possibilité de collecter de l'ADN sur les créatures mortes (il y en a de plusieurs types). Grâce à ces échantillons, le scientifique que vous êtes peut mettre au point quelques objets originaux comme des grenades ayant des effets variés. Et si vous voulez jouer à l'apprenti sorcier généticien, libre à vous de combiner différents ADN. Bref, le programme semble alléchant, mais graphiquement, Type X est encore loin du splendide Code Veronica. Or ce dernier n'a pas rencontré au Japon le succès espéré par Capcom. Type X réussira-t-il là où la référence a plus ou moins échoué ? Sait-on jamais...

Il y a comme un problème de taille...



Vous décidez de le congeler.

Il attend sa becquée. Vous, quoi...

House | Breaking | Capoela | Galaxy | Hip Hop 1 | Hip Hop 2

DANCE SUMMIT 2001

Avec son sous-titre "Bust a Move", ce Dance Summit 2001 est bien la suite de Bust a Move premier du nom, le jeu de danse d'Enix sur PS.

PLAYSTATION2

● Enix/Automne

Le premier jeu d'Enix sur PS2 sera donc un jeu de danse. Dans cette suite, il ne sera plus question de duels entre deux danseurs, mais d'un affrontement collectif entre des équipes de quatre persos chacune. En début de jeu, on trouve quatre équipes, mais il sera possible d'en débloquer d'autres par la suite. Le design général est toujours aussi spécial. C'est d'ailleurs sans doute à cause de cela que la différence avec la version PS n'est pas aussi évidente. Il faut dire, à la décharge de cette suite, que le premier volet était déjà quasi parfait dans le genre (on passe sur le deuxième volet PS qui n'était qu'une petite évolution de l'original).

Jeux musicaux : saturation sur PS2 ?

Un système complexe

En début de partie, on sélectionne un perso dans son équipe. Il existe un système un peu complexe permettant de réaliser des Combos à deux, et même jusqu'à quatre dans son propre groupe. Les commandes défilent dans une bande. Par moments, un cœur apparaît. A ce moment précis, on peut appuyer sur n'importe quel bouton. Si un ou plusieurs de vos associés ont choisi le même bouton, ils se retrouvent tous au devant de la scène pour exprimer leur art de la danse. Il est aussi possible, par une commande spéciale, de débuter un solo. Cette manœuvre peut rapporter beaucoup de points. Mais à mesure que vous faites des fautes, les autres membres se fâchent et disparaissent de l'écran. Une jauge de puissance, appelée "Groovetron", est bien présente, mais son rôle n'est pas encore très précisément établi.

Le design peut ne pas plaire...

Voici une équipe composée de drag queen !

Un duo endiablé commence.

Les stages ont gagné en détail.

INVASION™

Un cycle infernal commence... Trouvez de nouveaux alliés !

Personne n'échappera à ce combat !

L'heure de choisir votre camp est arrivée : défendrez-vous Dominia au côté de Urza ou bien servirez-vous Yawgzebul dans son invasion à la tête des forces phyrexianes ?

Découvrez une arme puissante !

Les doubles cartes : deux cartes fusionnées en une seule. À vous de choisir quelle partie vous allez utiliser. Grâce à elle, vous allez multiplier votre puissance sans augmenter le nombre de cartes de vos jeux.
Découvrez les nouvelles mécaniques de jeu au travers des quatre nouveaux decks à thème, des boosters et des paquets de tournois. Ils vont vous permettre de maîtriser ce qu'engendre Invasion...

MAGIC L'Assemblée®

Invasion, Magic: L'Assemblée, WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

MCC UNITED

SEGA STRIKE FIGHTER

Wow Entertainment est en train de plancher sur un nouveau simulateur de vol. Cette fois, fini l'aviation civile gentillette, ici il est question de combat aérien. Et ça s'appelle Sega Strike Fighter.

La borne est la même que celle d'Airlines Pilot et comporte donc trois écrans. Le jeu est basé sur le fer de lance de l'aviation militaire US, le F-18 Hornet. On y trouve trois modes de jeu qui s'accordent aux différents niveaux de joueurs : Training, Standard et Expert. Ce Sega Strike Fighter vous donne l'occasion d'évoluer librement dans un environnement tout en 3D et d'expérimenter diverses situations de combat aérien.

Un large choix

Le Mode Training est réservé aux débutants. Ici, ni "game over", ni limite de temps, mais une note donnée à la fin de chaque leçon. Il y en a sept : quatre pour l'entraînement de base et trois plus pratiques. Le tout couvre plusieurs situations traditionnelles (ascension, virage, tir de missiles ou au canon). Plus le joueur finira une leçon rapidement, meilleur sera son score. Les deux autres modes sont davantage tournés vers le combat proprement dit, et correspondent aux niveaux Standard et Expert.
Le niveau Standard est appelé "Operation Desert Fire" et le niveau Expert "Operation Red Rock". Chacun d'eux se subdivise en missions : attaques au sol et combats aériens. On a fini une mission lorsque l'on a atteint un nombre donné d'objectifs. Le contenu de chaque mission est révélé lors du briefing.

De jour ou de nuit

Au début des niveaux Standard et Expert, le joueur commence avec une mission qui lui offre deux directions possibles. Cependant, quelle que soit la voie choisie, la fin reste la même pour l'un ou l'autre de ces niveaux : phase d'appontage sur un porte-avions (de jour ou de nuit). Le "game over" s'affiche lorsque le joueur se trouve dans l'une des quatre situations suivantes : avion détruit, avion hors carte, plus de munitions ou limite de temps dépassée. Avec quelque menue monnaie supplémentaire, on peut poursuivre une mission après le "game over". Le jeu redémarre alors sur la dernière mission effectuée et le joueur bénéficie d'un temps plus long. Certaines missions bonus permettent d'améliorer ses scores ou de regagner de la vie. Le score est calculé en fonction des bonus gagnés, du temps nécessaire à chaque mission et du nombre de cibles détruites.

Une interface riche

L'écran de jeu donne les infos usuelles de toute bonne simulation de combat aérien. Elles s'affichent via un HUD : vitesse, altitude, munitions restantes (canons et missiles), dégâts, radar, score, temps et cibles restantes.
La borne offre diverses commandes permettant de recréer l'ambiance d'un vrai cockpit d'avion : pédales de gouvernail, levier de poussée avec bouton d'aérofrein, et bien sûr manche de contrôle pour le pilotage, avec boutons de tir au canon et tir de missiles. Un autre bouton permet de changer de vue : arrière, avant, cockpit. Un petit bâtonnet permet même de simuler l'orientation de la tête du pilote, ce qui permet une vision à 360°.
Bref, voici un genre qui n'avait pas été visité depuis des lustres. Après l'excellent Air Combat de Namco, on espère que Sega saura reprendre fièrement le flambeau. Le jeu sera présenté lors du prochain Jamma Show et on en saura alors un peu plus...

L'APPONTAGE

L'appontage est une mission bonus pouvant se dérouler par tous les temps. Gare aux fausses manœuvres !

ARCADE

● **Wow Entert./oo**

Un navire ennemi de moins !

Et hop ! plus de raffinerie...

LE RAVITAILLEMENT EN VOL

Voici un exemple de mission bonus où l'on doit faire le plein en vol. Attention, le temps est compté, et cela peut se passer de jour comme de nuit.

La cible est verrouillée !

Les ennemis s'éparpillent...

Il ne reste plus que 27 % de bouclier.

Vous semez la terreur au sol.

Les cibles au sol sont identifiées.

COSMIC SMASH

Sega Rosso sort des sentiers battus pour nous pondre ce titre très original. Inspiré par le succès de Virtua Tennis, et avec une certaine nostalgie pour le film "Tron" de Disney, Cosmic Smash se situe entre le jeu de réflexion type casse-briques et le tennis.

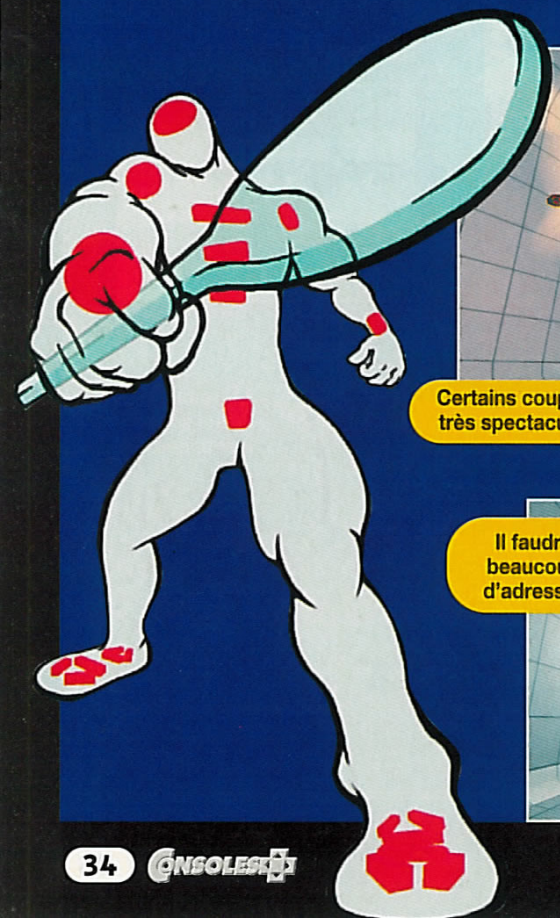
ARCADE

● **Sega/Octobre**

Le joueur incarne un humanoïde étrange. Ce dernier est translucide, ce qui permet de voir la balle à travers son corps. Comme au squash, on se trouve dans une pièce fermée, et on frappe dans la balle en visant des blocs de couleur et de taille différentes. La résistance de chaque bloc dépend de sa couleur. Certains seront indestructibles. Plus on progresse dans le jeu et plus le niveau de difficulté se corse. Rapidement, les blocs s'animeront et il faudra toute son adresse pour venir à bout des niveaux. Pour ajouter du piquant au challenge, le temps est limité. Les commandes sont simples et basées sur deux boutons. On peut réaliser des coups spéciaux (environ 28), qui se divisent en deux catégories : "Trix Smash" basé sur le smash et "Cosmic Drive" basé sur le slice. Entre chaque niveau, une carte apparaît pour indiquer le chemin suivi par le joueur ; en effet, par moments, il pourra choisir sa route. Il existe pas moins d'une cinquantaine de niveaux en tout. Et il pourrait bien se trouver des niveaux secrets.

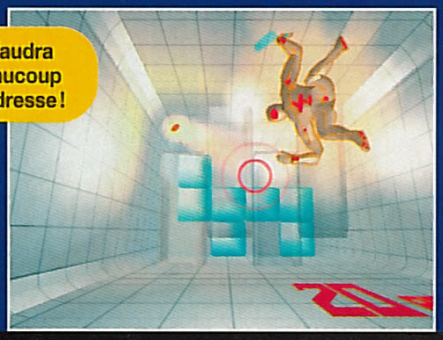
Une fois n'est pas coutume, le jeu sortira d'abord en Europe, puis dans le reste du monde. Pour une fois, on ne va pas se plaindre.

Les blocs gris sont indestructibles.



Certains coups sont très spectaculaires.

Le temps s'affiche au sol.



Il faudra beaucoup d'adresse !

Un jeu dénudé mais prenant !

RAYMAN 2 SUR PlayStation
SONY
RAYMAN
WWW.RAYMANWORLD.COM
WWW.UBISOFT.FR
Ubi Soft
© 2000 Ubi Soft Entertainment " " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Leo Burnett

PHANTASY STAR ONLINE

Alors que la confusion règne sur le devenir de la Sonic Team, Sega se décide enfin à mettre en avant ses titres forts prévus pour sa Dreamcast.

Phantasy Star Online est un titre qui se joue de préférence en ligne à quatre. Il reprend, bien entendu, le monde de la série des Phantasy Star.
Si le network doit être l'avenir de Sega, alors Phantasy Star doit en être le produit phare. C'est avec beaucoup d'ambition et pas mal de courage que Yuji Naka s'est attaqué au jeu en ligne sur console. Ce n'est pas une mince affaire, car si la chose est entendue sur PC, elle est toute nouvelle sur console.
Tout d'abord, le problème de la langue. Le père de Sonic a bien réfléchi à la chose et a décidé d'inclure trois systèmes pour surmonter la barrière de la langue. On trouvera ainsi un choix de mots déterminés, des icônes ou le Chat (tchatche !) bien classique.
Depuis la dernière fois que ce projet a été présenté, on note une très nette amélioration des graphismes. Les décors sont bien plus fouillés et les textures mieux détaillées, avec des ombrages réalistes. Le nombre de personnages semble assez conséquent, surtout quand on considère la taille des monstres. Les effets spéciaux, comme les transparents, sont nettement plus esthétiques. Bref, la Dreamcast semble sortir ses plus beaux atouts !

Pouvoirs magiques

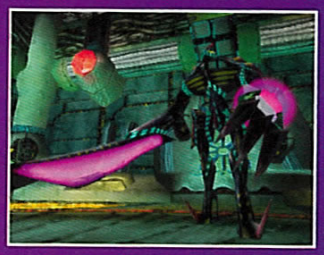
En plus de l'armement personnel, il semble qu'on pourra (suivant les persos) accéder à des pouvoirs magiques invoqués. La météo varie, mais on ne sait toujours pas si ce sera en temps réel pendant un niveau. Autre aspect impressionnant, les magnifiques éclairages qui contribuent sans conteste à l'ambiance générale. Côté ennemis, on découvre aussi des monstres aériens.

Tous en ligne

Comme son nom l'indique, PSO met l'accent sur le modem de la Dreamcast. Aussi, dans de nombreuses situations, il faut le concours d'alliés pour débloquer un passage ou venir à bout d'un boss.
Combiné au lancement de SegaNET (Sega.com) et à la baisse de prix de la console (environ 990 F), Sega joue le tout pour le tout dans le but de récupérer sa part du gâteau des fêtes de fin d'année. Pour le moment, seulement 17 000 personnes se seraient inscrites au SegaNET. La sortie de jeux comme ce Phantasy Star Online devrait sérieusement booster la fréquentation du site. Enfin, pour terminer, le jeu est prévu en sortie simultanée internationale. Ce qui serait bien une première ! On croise donc les doigts.

BESTIAIRE

Il existe une variété importante de créatures dans PSO, toutes issues de la série. Elles sont parfois de taille impressionnante !



DREAMCAST

● Sonic Team/Fin oo

Souterrains et extérieurs, tout y est!

Les systèmes de communication sont bien pensés.

La menace est parfois démesurée!

Un bel effet de lumière.

Un joueur part en éclaireur.

La mêlée est inévitable!

Le groupe arrive devant une porte verrouillée.

DÉPAYSEMENT GARANTI!

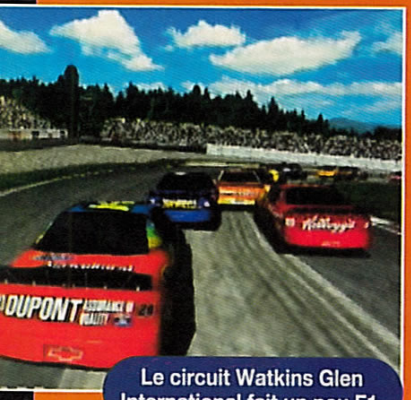
PSO propose des contrées très variées et très bien rendues. Certains lieux sont absolument superbes. Merci au talent des graphistes et à la mémoire vidéo de la Dreamcast!

NASCAR ARCADE

Sega Rosso est de retour sur le devant de la scène des jeux de course automobile avec ce Nascar Arcade. A première vue, on se croirait devant Daytona USA, mais au volant, il devient vite évident que ce titre veut faire dans le réalisme, laissant de côté les fantaisies de son aîné.

ARCADE

● **Sega/Disponible**



Le circuit Watkins Glen International fait un peu F1.

Nascar Arcade reprend dans les moindres détails la formule américaine de ces courses de GT sur des circuits en majorité ovales. Ce qui n'a pas été sans peine avec EA qui possède la licence officielle Nascar. Du coup, on peut imaginer que, pour cette raison, aucune conversion Dreamcast ne sera possible. Licence oblige, on retrouve les pilotes et les voitures officielles, au visage ou à la texture près. Néanmoins, ce Nascar étant un jeu d'arcade, il ne comprend que trois circuits du championnat, correspondant chacun à un niveau de difficulté. Talladega Superspeedway (débutant, ovale de jour), Richmond International Raceway (normal, ovale de nuit), Watkins Glen International (expert, circuit classique de jour). A noter un circuit bonus en fin de jeu avec un tracé totalement original : Sega Motor Speedway.

Du classique

Quant aux modes de jeu, c'est du classique avec le mode Race (solo), le Time Attack (solo) et le Versus permettant de relier jusqu'à 8 bornes ensemble. Ce genre d'options est devenu rare de nos jours en raison des coûts d'exploitation de telles installations. Au sujet de la borne, la version Deluxe reproduit l'intérieur d'une GT, avec sa structure tubulaire. La version animée reproduisant les chocs a été abandonnée, une fois de plus pour des raisons de coûts. Pour le reste (écran de jeu, interface, etc.), rient de révolutionnaire. Il apparaît clair que ce titre vise en priorité le public américain qui devrait y trouver son bonheur. Techniquement, le jeu s'en sort très bien avec des voitures parfaitement rendues, tout comme les décors. Le challenge est assez élevé et une bonne utilisation de la boîte de vitesses pourrait être déterminante. On est cependant un peu loin du rendu graphique d'un Sega Rally 2.

DELUXE OU TWIN ?

La version Deluxe de la borne est assez imposante, alors que la Twin privilégie l'optimisation de l'espace. Une solution qui a le mérite de contenter tout le monde. Une version en cabine debout devrait également voir le jour pour les marchés US et européen, où ce genre de configuration est courant. La borne peut se placer n'importe où, pour un coût réduit.

L'interface est désormais devenue très commune.

Attention, le temps est compté !

Le rendu graphique est en dessous d'un Sega Rally 2.

Les touchettes seront nombreuses!

Un arrière-goût de Daytona USA?

Le tracé des circuits est visible de très loin.

PLANET HARRIER

Une phase à la Star Wars!

Amusement Vision (anciennement Soft R&D dept.#4) est sur le point de nous livrer la suite tant attendue à Space Harrier, un certain Planet Harrier...

Dans Planet Harrier, vous incarnez l'un des quatre héros disponibles à travers cinq niveaux. Chacun possède ses propres capacités (rapidité, vie, puissance d'attaque, etc.), mais leur armement général (gun et missile) reste identique. Amusement Vision prévoit d'inclure des changements de conditions climatiques et d'heure en cours de journée, via un système, encore peu détaillé, qui permettrait de revenir une seconde fois sur un niveau déjà terminé.

Remis à jour

Le but du jeu est de descendre tout ce qui arrive en face, restant ainsi fidèle à son vénérable aîné Space Harrier. Certains méchants d'origine ont été conservés – comme les dragons, les crocodiles, etc. –, mais remis à jour techniquement. Si Planet Harrier a de quoi ravir les fans du jeu original, il vise aussi un nouveau public ne connaissant pas forcément Space Harrier (et il est nombreux). Du coup, beaucoup d'innovations ont été apportées au concept original. En éliminant ses ennemis, on récupère de l'argent et des bonus. On pourra par la suite monnayer le tout pour améliorer son équipement au cours d'une phase de shopping, "Shop Phase", entre deux niveaux. Une idée empruntée à Super Fantasy Zone. L'action est visualisée depuis l'arrière du personnage, qui vole avec son rock 'n' pack dans le dos.

A deux, c'est mieux

Jusqu'à deux joueurs peuvent participer à une même partie. Si un deuxième joueur veut se joindre à un premier en cours de partie, il devra se servir d'un bouton de communication pour demander la permission d'entrer. Le premier joueur répondra par oui ou par non en utilisant le même bouton. Lorsque deux joueurs évoluent sur le même écran, ils peuvent s'attacher l'un à l'autre en utilisant un champ de force (le tout à l'aide d'un seul bouton). Ils récupèrent ainsi de la vie pendant le temps qu'ils sont attachés. Eviter les tirs ennemis demande alors une bonne entente. Ils peuvent aussi s'échanger de l'argent dans la Shop Phase pour permettre à chacun de s'équiper convenablement.

Roger, Roger, locké visuel !

Chaque fin de niveau sera bien évidemment ponctuée par un boss. Le jeu comporte également un système de lock permettant de

DERRIÈRE L'ÉGLISE...

Toshihiro Nagoshi est le président d'Amusement Vision et aussi le père de très grandes séries comme Daytona USA, Spike Out ou Scud Race. Planet Harrier est un projet qui lui est cher. Selon lui, il a voulu le jeu assez difficile, car, sinon, ça n'aurait plus été vraiment un jeu ! D'ailleurs, ce n'est que récemment qu'un membre de l'équipe de développement a réussi à le terminer avec un seul crédit ! D'autre part, Nagoshi a achevé Daytona USA sur DC et travaille sur Virtua Striker 3. Bref, un homme bien occupé !

Les éclairages se font en temps réel.

Une lave fort bien animée.

ARCADE

Amusement Vision /Novembre

Evitez les projectiles à tout prix.

UNE HISTOIRE DE CARTES

Planet Harrier tourne sur un monstre appelé Hikaru, vestige du temps des Model 3. Du coup, une conversion DC sera très difficile. La fameuse Hikaru a été récemment remplacée par un autre monstre, mais au prix bien moins élevé, une certaine Naomi 2 qui doit faire sa grande rentrée au Jamma Show 2000.

En haut, au centre, la "Lock on gauge".

tirer jusqu'à 16 missiles. Les cibles sont "acquises" en déplaçant tout simplement le viseur sur elles. Le nombre d'ennemis lockés est limité par une jauge appelée "Lock on gauge". Chaque adversaire verrouillé consomme une portion de la jauge, variable suivant son type. La phase de lock se fait à l'aide d'un bouton. Les missiles sont tirés en le relâchant. Divers modes seraient disponibles en plus du mode Arcade standard, comme par exemple un mode Boss.

Un boss bien inquiétant.

Les textures tirent partie du Hikaru.

Ça va tirer dans tous les coins!

Des cinématiques égayent entre les stages.

Une moyenne d'un million de polygones texturés.

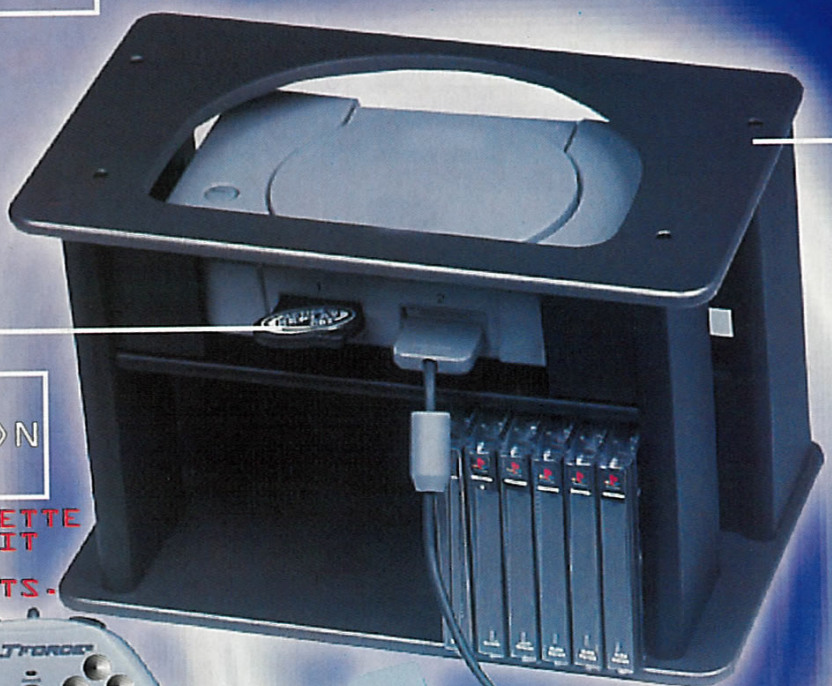
Tout ce qu'il faut, là où il faut !!!

ACTION REPLAY CDX

-DES ARMES SECRETES, DES VIES INFINIES, DES NIVEAUX CACHES ! LA SOLUTION A TOUS VOS PROBLEMES !

MEUBLE DE RANGEMENT EN BOIS.

-POUR RANGER CONSOLE, JEUX ET ACCESSOIRES.



VIRTUAL SIMULATION PAD

-UNE MANETTE QUI REAGIT A VOS MOUVEMENTS-

MANETTE INFRA-ROUGE VIBRANTE

CARTE MEMOIRE DOUBLE CAPACITE 30 BLOCS

MULTIPORTS

-PERMET DE CONNECTER JUSQU'A 4 MANETTES.

MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE

Bigben INTERACTIVE

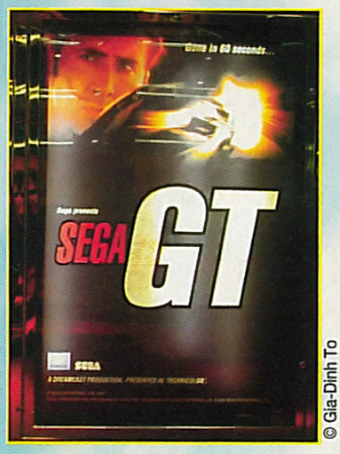
BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

NEWS

Encore un mois chargé en news... Et il n'y a pas que chez Nintendo que ça bouge ! On commence par six pages d'ECTS, avec quelques belles nouveautés. Ensuite, rincez-vous les yeux avec les nouvelles images de Dino Crisis 2 et découvrez ce jeu étonnant qu'est Martian Gothic. Voilà de quoi patienter, en attendant les hits de l'année prochaine, tels WipEout et Metal Gear Solid 2.

SEGA

■ **Tchi Tcha.** Sega a organisé, en dehors du salon, une attraction au cinéma Empire à Leicester Square, à Londres. Au programme : les avant-premières des jeux à venir sur Dreamcast (dont Daytona). Mais, avant cela, dans les couloirs menant à la salle de projection, s'exhibaient des affiches de cinéma détournées pour l'occasion. De "Mad Max" aux "Sept mercenaires", de "West Side Story" à "60 secondes chrono", en passant par "Le Jeu de la mort", cherchez l'erreur.



© Gia-Dinh To

■ **Molyneux.** Toujours au rayon stars du jeu vidéo, Peter Molyneux était lui aussi présent sur le salon. Notre talentueux gaillard, déjà responsable entre autres de Populous, annonçait en grandes pompes le partenariat de sa société, Lionhead, avec Microsoft. On peut donc s'attendre à la sortie future de Black and White sur X-Box.

© Gia-Dinh To

COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

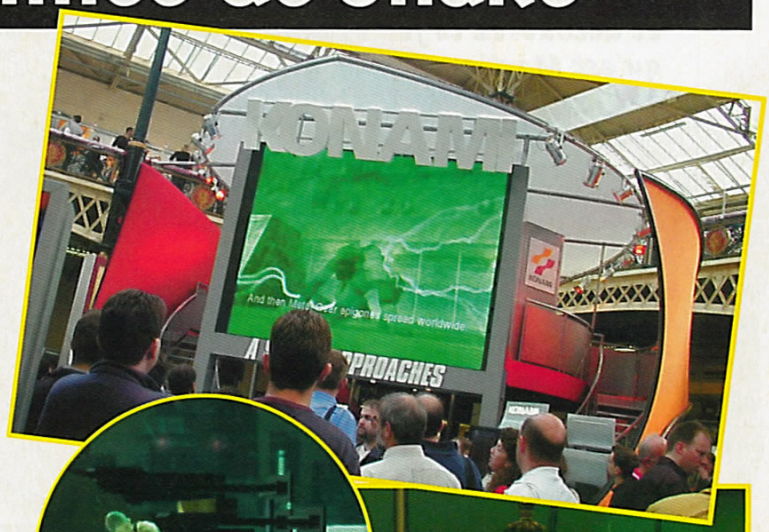
L'ECTS 2000 s'est déroulé cette année les 3, 4 et 5 septembre à l'Olympia de Londres. Exactement une semaine après le Space World, Nintendo a une fois de plus assis sa puissance en présentant au public européen la Gameboy Advance. De son côté, Sony a montré les prochains titres PS2, qui étaient déjà plus ou moins connus. Sega, encore une fois, était absent du salon, mais organisait une manifestation en dehors. Enfin, Microsoft a profité de l'occasion pour officialiser des annonces en présence de Peter Molyneux.

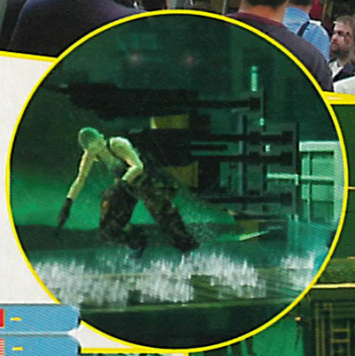
Par notre envoyée spéciale, Gia

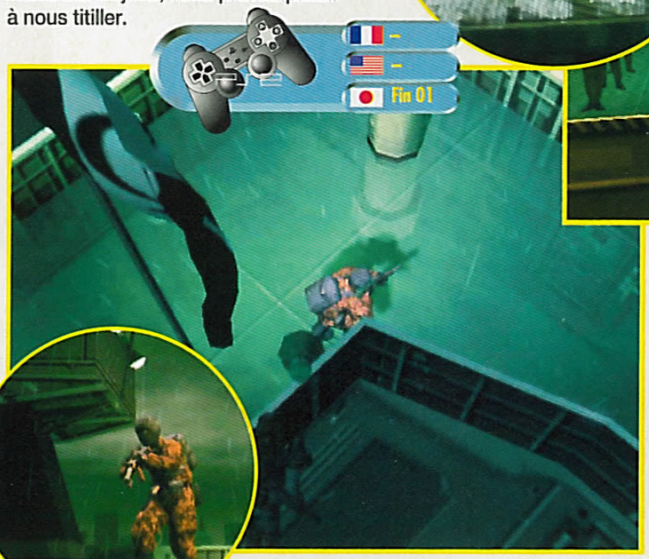
METAL GEAR SOLID 2

2001, l'année de Snake

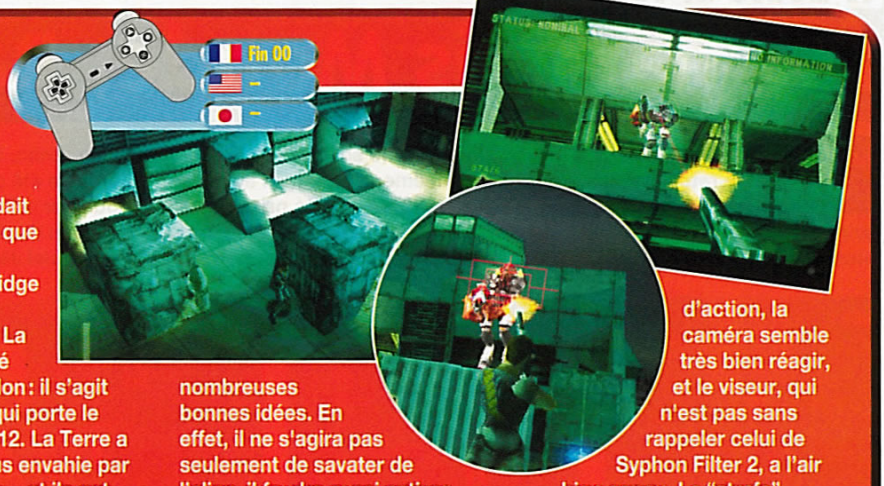
Nous commençons à en avoir l'habitude, le stand de Konami était équipé d'un écran géant, sur lequel était projetée la vidéo de ses prochains hits. Et, comme à l'E3, on pouvait voir, toutes les heures, celle de Metal Gear Solid 2. En prime, de nouvelles images ont été dévoilées. La scène la plus marquante commence sous une pluie acérée. Snake marche le long d'un pont, emmitouflé dans un poncho, cigare au bec. Il commence à courir, active le stealth et devient invisible. Les reflets et les éclaboussures de la pluie sur son corps sont alors impressionnants ! Soudain, il saute par-dessus le pont, dans un saut à l'élastique spectaculaire (à la James Bond) et atterrit... sur le bateau de la première vidéo de Metal Gear Solid 2... Ah... Monsieur Kojima, vous prenez plaisir à nous titiller.







C12



On se demandait bien ce que préparaient les Studios de Cambridge de Sony Europe depuis Medievil 2. La réponse nous a été donnée lors du salon : il s'agit d'un jeu d'action qui porte le nom étrange de C12. La Terre a été une fois de plus envahie par les extraterrestres... et ils ont décidé de transformer les humains en cyborgs ! Heureusement, le lieutenant Vaghan, l'un des rares résistants, veille au grain... A première vue, ça sent le jeu d'action bourrin, bête et méchant... Eh bien non ! Rappelez-vous Medievil et ses nombreuses bonnes idées. En effet, il ne s'agira pas seulement de savater de l'alien, il faudra aussi activer ses méninges ! Par exemple, une scène du jeu montrait Vaghan en train de pousser des blocs pour se protéger de jets de vapeur toxique. De plus, certains passages sont hautement tactiques et requièrent de la discrétion. Pendant les phases d'action, la caméra semble très bien réagir, et le viseur, qui n'est pas sans rappeler celui de Syphon Filter 2, a l'air bien conçu. Le "strafe" (déplacement latéral) est possible, ce qui permet de tirer tout en esquivant. Le graphisme détaillé ne semble pas souffrir des changements d'atmosphère, et les combats promettent moult explosions et situations rocambolesques.

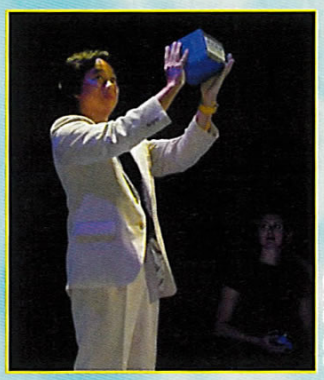
WIPEOUT FUSION

Rayon bavoirs

Le développement de WipEout Fusion avance à bonne allure. Il n'y avait pas encore de version jouable sur le salon, mais des vidéos montraient la fluidité et la rapidité du moteur. L'équipe qui travaille dessus était présente. Quelques images inédites ont été distillées. Les voici, mais évitez de tacher le magazine en bavant dessus...

PEOPLE

■ **Miyamoto.** Une semaine après le Space World, au Japon, Miyamoto était de nouveau en conférence de presse pour présenter la Game Cube. Les images des démos n'ont pas changé, mais la prestation du génie de Nintendo a été mémorable. Lors du passage de la troupe de musique de Pokémon, Miyamoto, le grand, le génial, le plus fort de l'univers, nous a montré la pêche qui l'anime en dansant sur la scène, imitant la "duck walk" de Chuck Berry, sur "Johnny B. Good" ! Ah, Miyamoto nous surprendra toujours.



© Gia-Dinh To

■ **Kornelia Tabaks.** Tendez bien l'oreille, Kornelia n'est autre que la championne du monde de Quake. Elle vient de Budapest, elle a 23 ans, toutes ses dents, et elle a flanqué une rouste à tous ceux qui ont osé l'affronter sur le stand de Guillemot-Thrustmaster-Hercules. Les massacres se déroulaient sur Quake III Arena. Tous les challengers avaient droit à 7 vies et elle n'en avait qu'une. Et même avec un handicap aussi élevé, elle n'a cédé que devant un seul joueur (qui y avait quand même perdu toutes ses vies). Enfin, ce joueur n'était pas non plus n'importe qui, puisqu'il s'agissait du champion d'Angleterre. Comme le dit Gerry Halliwell : "Girl power !"

© Gia-Dinh To

HARDWARE

■ **Ben Hur 2000.** Les Coréens de Game Infinity sont très créatifs, et voici leur dernière invention : une simulation de courses de chars, comme dans le film avec Charlton Heston. La borne d'arcade Ben Hur 2000 vous installe sur un char, digne des plus grandes productions signées Néron, qui bouge en fonction des manœuvres effectuées avec les "rennes" (NDSR : mais non, ma petite Gia, ce n'est pas une simulation de Père Noël). Les commandes sont simples : tirez sur la "renne" gauche ou droite pour les directions (NDSR : mais non, honorable Gia, ce n'est pas une simulation de chasse en Laponie), tirez sur les deux en même temps pour freiner, et enfin, secouez-les pour aller plus vite. Une idée originale et innovante, qui a suscité un bouche à oreille conséquent sur le salon...

© Gia-Dinh To

■ **Baston.** Décidément, Game Infinity déborde d'imagination. Il s'agit cette fois-ci d'une borne munie de détecteurs de mouvements et dédiée aux jeux de baston. Pour donner un coup de pied, levez le pied (au lieu d'appuyer sur un bouton). Pour mettre un pain, allongez les bras. La borne tournait sur Tekken Tag Tournament, mais elle est compatible avec d'autres jeux et d'autres genres, nous a précisé le fabricant.

© Gia-Dinh To

LE MONDE NE SUFFIT PAS

My name is Monde, Ray...

"Le monde ne suffit pas" est de retour sur les écrans. Après le DVD, le jeu ne tardera pas. Ce sera un Doom-like, dont l'histoire est calquée sur le scénario du film. Heureusement, quelques libertés avec l'intrigue ont été prises, afin de donner un peu de personnalité et d'originalité à cette version jeu vidéo. Enfin, le doublage de James a été effectué par le doubleur officiel de Pierce Brosnan dans les longs métrages, Emmanuel Jacomy.

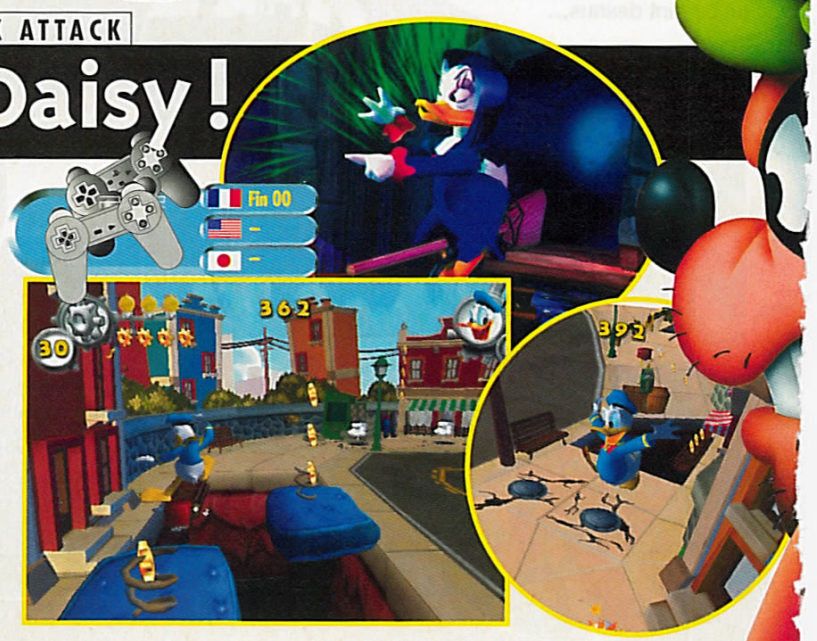
READY 2 RUMBLE ROUND 2

Ready 2 Rumble Round 2 était jouable sur le stand de Midway. C'est un plaisir de retrouver nos boxeurs préférés, dont les célèbres Afro Thunder et Lulu Valentine, tous affublés d'un nouveau look ravageur. On retrouve exactement le même principe, mais en plus joli et plus rapide (plusss mieux, quoi...). Des petits bleus ont rejoint la joyeuse troupe, pour former un escadron de plus de 23 boxeurs. Et si vous êtes assez costaud pour vaincre tous les adversaires, peut-être gagnerez-vous Michael Jackson et Shaquille O'Neal en personnages cachés. Les écrans sont tirés de la version Dreamcast.

DONALD DUCK - QUACK ATTACK

Sauvez Daisy !

On n'avait pas vu le canard grincheux de Disney en jeu vidéo depuis un bon moment. Le voici de retour dans un jeu de plates-formes 3D à la Crash Bandicoot, développé par l'équipe shanghaienne d'Ubi Soft. Donald doit sauver sa fiancée Daisy, kidnappée par un méchant magicien. Mais il ne sera pas le seul. Pour lui piquer sa copine, son cousin Gontran essaiera de le devancer par tous les moyens. Ce qui compliquera d'autant plus votre tâche... Tous les écrans présentés sont tirés de la version PS2.



Pixtel 3615, 083668 : 2.21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel. *Playstation 2 est une marque déposée SONY

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2*
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine sur le **3615 ASTUCES**,
+ une tous les 15 jours sur le **08 36 68 32 64**.
Elles vous seront expédiées dès la sortie officielle en France prévue en novembre.

Bloqué ?

3615 astuces®

Sauvé !

08 36 68 32 64 — **3615 astuces®**

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®** VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service 7j/7, 24h/24 par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo

GROS BRAS

■ **Armes en plastique.** Sur le stand de Sony, une nouvelle technologie PS2 laissait augurer des concepts de jeu encore inédits. Une caméra USB branchée à la console, détecte les mouvements du joueur et les retranscrit à l'écran. La première démo met en scène une épée ou un "morning star" en plastique fluorescent. Il suffit de les bouger devant la caméra placée sur la télé pour diriger les armes médiévales affichées l'écran. La deuxième démo vous met dans la peau d'un oiseau. Il suffit de battre des bras, comme le fait un volatile avec ses ailes, pour voler. A l'heure actuelle, les commandes ne sont pas encore très précises, mais cela ouvre la porte à de nombreuses applications certainement révolutionnaires.

© Gia-Dinh To

■ **Hooligans.** Certains petits exposants ont fait preuve de créativité cette année. Ainsi, XIII présentait un jeu de stratégie en temps réel sur PC, se passant dans le milieu des supporteurs de football. Dans Hooligans, Storm over Europe, vous êtes à la tête d'une bande d'abrutis, et vous devez réaliser un certain nombre de missions, comme écraser les supporteurs adverses. Pour motiver vos troupes, faites couler la bière; et pour devenir encore plus puissant, enrôlez de nouveaux supporteurs. Mais attention aux flics qui peuvent rappliquer à tout moment.

© Kwok-Ming Dun

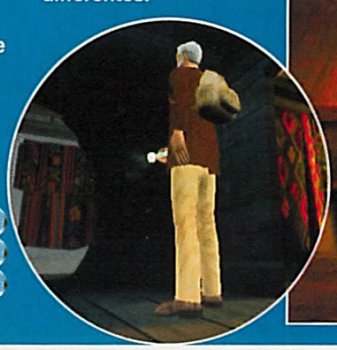
LOTUS EXTREME CHALLENGE

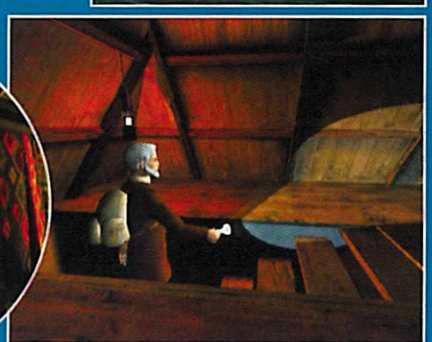
Encore plus résistant !

Des amoureux de la marque Lotus vont enfin avoir leur jeu culte. De la Lotus 7 de 1959, celle du Prisonnier, à la toute dernière 340R flambant neuve, vous pourrez conduire tous les modèles de vos rêves. De plus, contrairement à la plupart des autres jeux de courses à licence, les voitures pourront être endommagées, et se retrouver fin prêtes pour partir à la casse.

AGARTHA

En marge du salon, Sega a levé le voile sur le nouveau jeu de No Cliché (mené par Frédéric Raynal, déjà responsable de Toy Commander et Little Big Adventure). L'action se passe en 1929, dans une petite ville du nom d'Agartha (également le titre du jeu), dans laquelle le héros Kirk a été séquestré. Il devra donc s'échapper de prison et sauver le plus d'innocents possible de l'emprise d'une secte maléfique. Enfin, on pourra choisir de jouer le méchant ou le gentil. Du coup, le scénario prendra des tournures différentes.





X-SQUAD

2001
–
Dispo.

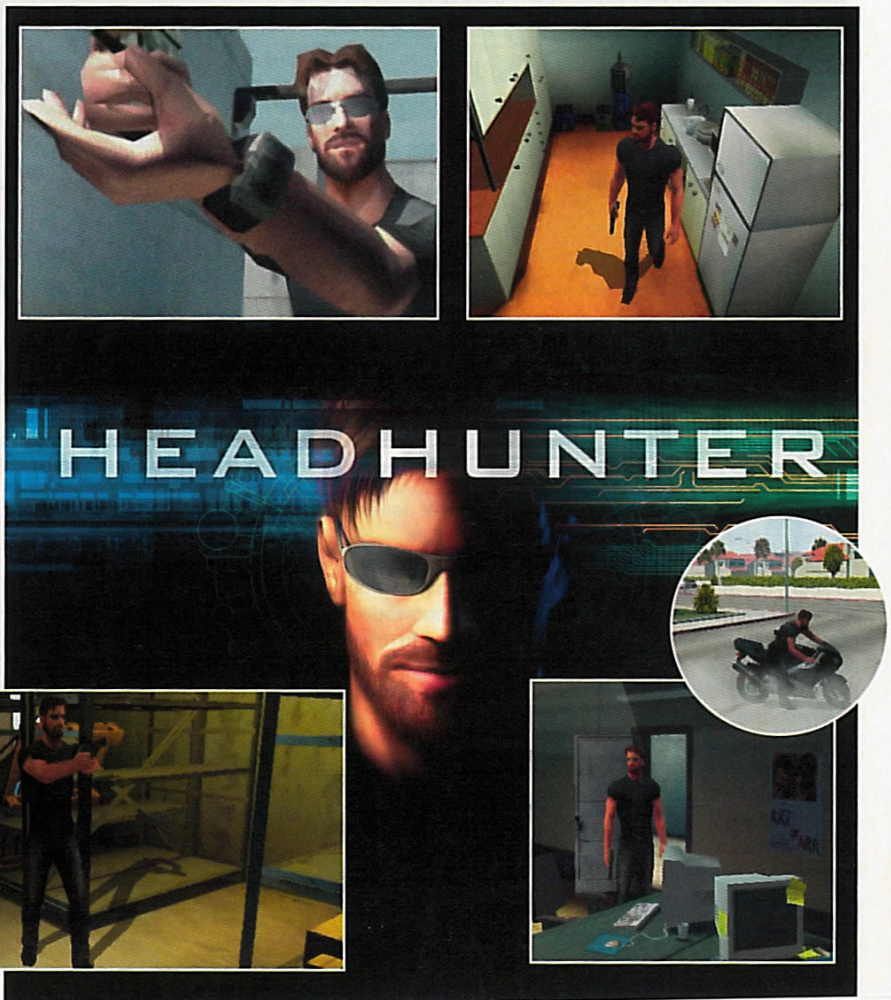
Amis kékés, pour faire branché, ne dites pas: "Ikss-skad", mais prononcez: "Cross-skou-ad". Déjà sorti en version japonaise sous le nom X-Fire, ce jeu d'action 3D n'est pas aussi bourrin qu'il en a l'air. Vous incarnez un soldat d'élite, dont la coupe de cheveux rappelle Duke, et, dans chaque mission, vous devrez donner des ordres à vos trois partenaires. Ils ont chacun des talents particuliers, à vous de les utiliser intelligemment. Pour cela, il suffit de leur transmettre les indications sur le type d'attaque à adopter, en fonction des exigences de la situation. Ce qui permet des assauts réfléchis et stratégiques.

HEADHUNTER

"Dom" d'organes

2001
–
–

Dans un futur incertain, en Californie, les grandes organisations du crime se sont recyclées dans le trafic d'organes. Le héros, tout de noir vêtu, doté d'un esprit assez sombre, se rebelle contre ces horribles pratiques. Dans ce jeu d'action 3D, les développeurs ont voulu donner une grande liberté de déplacements. De plus, le héros pourra chevaucher sa moto pour se balader dans les rues. Headhunter proposera aussi beaucoup d'options en ligne, dont des pages Web cachées et des codes secrets pour accéder à de nouveaux lieux.



VIVE LE SPORT !

■ **Ephemeral Fantasia.** Konami montrait enfin une version jouable de ce jeu d'aventure déjà bien alléchant. Nous avons appris que ce titre sera compatible avec la guitare de Guitar Freaks. En effet, le héros est équipé de cet instrument, qu'il porte le plus souvent dans le dos. A certains moments clés, il devra interpréter des airs retranscrits sur des portées, lesquelles sont similaires à celles de Guitar Freaks.

■ **Samba.** Samba de Amigo fait toujours un carton. Un fabricant d'accessoires pour console, Superior Technology, avait installé le jeu sur son stand, afin de tester ses maracas. Pendant toute la durée du salon, Samba de Amigo a attiré une foule de curieux. Bien vu, quand on sait que les maracas officiels de Sega sont en rupture de stock.

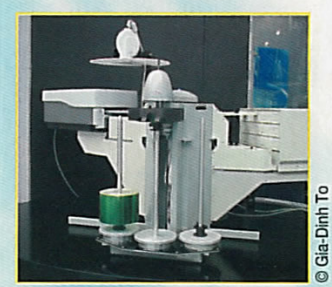
© Gia-Dinh To

■ **Encore du foot.** Un voyage à Londres est toujours l'occasion de découvrir des looks déjantés. Le plus bizarre que nous ayons trouvé est celui de ce jeune homme, qui joue sur le stand Midway. A notre avis, ce garçon doit aimer le foot...

© Gia-Dinh To

BAZAR

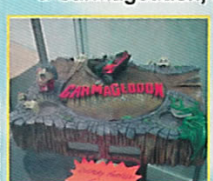
■ **Pas un graveur de kéké, ça...** Kodak a présenté une machine impressionnante sur son stand. Il s'agit d'un super duplicateur de CD, équipé de 6 graveurs Plextor. En sachant qu'un seul graveur Plextor peut produire une copie toutes les 8 minutes, cette machine peut atteindre théoriquement un taux de production hallucinant de 45 CD à l'heure. Enfin, pour atteindre ce chiffre, il faudra quand même débourser pas loin de 100 000 francs.



© Gia-Dinh To

■ **X-Box.** Voici un petit récapitulatif de ce qui a été confirmé pour la console de Microsoft. La X-Box sortira dans le courant de l'automne 2001. Trente jeux sont prévus dès la sortie. Une armée de développeurs s'est déjà ralliée à l'offensive de Billoo, dont Lionhead Satellites (avec Peter Molyneux), Universal Interactive Studios (Crash Bandicoot et compagnie) et Rainbow Studios. Bien sûr, Konami et Bungie travaillent déjà d'arrache-pied sur des jeux X-Box. Comme la X-Box utilise la technologie DirectX, plein d'autres éditeurs PC devraient se joindre rapidement à cette aventure.

■ **Carcasse Playstation.** Relooker sa console, c'est un passe-temps bien connu. Pour la Playstation, après les coques transparentes, voici les coques en relief! Celle que nous vous montrons est une carcasse spécialement dédiée à Carmageddon, et le résultat est plutôt réussi. Y aurait-il un distributeur pour nous importer ça en France?



© Gia-Dinh To

GUN VALKYRIE

Bonjour les crampes !

Dans une ambiance science-fiction à la sauce japanim' (comme Macross ou Bubblegum Crisis), vous incarnez un mercenaire de l'espace. Votre "Mobile Suit" vous permettra de faire de belles galipettes en défiant les lois de la gravité. Avec cette armure, marcher sur les murs et flotter dans les airs sera un jeu d'enfant. Le maniement fera aussi intervenir le gun, l'accessoire de House of the Dead 2, à utiliser en même temps que le pad! De cette façon, le personnage pourra vraiment bouger et tirer en même temps.

STUNT G-P

Stunt GP a été créé par un studio de développement européen, Team 17. Dans ce mélange de course et de figures artistiques, on dirige des voitures télécommandées (une idée déjà vue dans Revolt et RC Pro AM). Les modèles sont inspirés des plus grandes marques, et les moteurs ont été reproduits à l'identique. 24 pistes hallucinantes vous attendent. Les courses effrénées ont lieu sur des circuits qui partent dans tous les sens et qui réservent bien des surprises. Il va falloir s'accrocher... Ce titre est prévu sur DC, PS2 et PC. Pour l'instant, seuls les écrans de la version PC sont disponibles.

ESPN WINTER X-GAMES

Trop la teuf dans la peuf !

ESPN est une chaîne de télé américaine dédiée au sport, qui retransmet entre autres les événements de glisse les plus importants; dont les Winter X-Games, une gigantesque compétition internationale. Tous les styles de glisse sont présents, ski-cross, boarder cross, freestyle, moto des neiges, etc. L'adaptation sur PS2 concerne uniquement le snowboard et semble posséder tous les ingrédients pour s'imposer comme une bombe. Des montagnes entières à surfer, toutes les épreuves connues de snowboard, des célébrités du milieu pro, des grandes marques de fringues, les dernières musiques à la mode et une animation décoiffante. Et pour accompagner le tout, Konami annonce aussi trois modes de jeu révolutionnaires. A suivre...

NOUVEAUX ULTIMA

AURILLAC - BLAGNAC - SENS - TOUL - NEVERS C.CIAL.CARREFOUR
BLOIS C.CIAL. AUCHAN - CHAMPIGNY - GUERET- ST FLOUR

PLAYSTATION 2

Vous voulez être sûr d'avoir votre PlayStation 2 dès sa sortie !!!

Alors **ARRETEZ D'EN REVER : COMMANDEZ LA.**

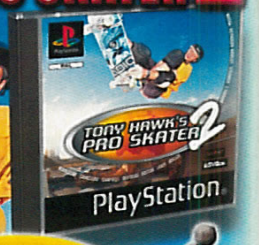
Jusqu'au 7 octobre dans votre magasin Ultima ou au numéro Indigo 08 20 32 32 34 (un acompte de 300 F vous sera demandé). Pour toute réservation Ultima vous offrira : • Un sac de transport PlayStation 2 • Un CD collector jouable PlayStation 2

Attention : seuls les malins qui l'auront commandée seront certains de l'avoir.

Visuels non contractuels

PS ONE DÉJÀ DISPONIBLE 790 F

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



299 F

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE 50.000 F de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail ultimagames@wanadoo.fr

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CHAMPIGNY : NOUVEAU 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 SAINT-MAUR
Face gare RER Champigny

NOGENT [1]/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

AURILLAC : NOUVEAU 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de Conthe - 15000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLAGNAC : NOUVEAU 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BLOIS : NOUVEAU 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GUERET : NOUVEAU 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NEVERS : NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 580000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

ST FLOUR : NOUVEAU 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100

SENS : NOUVEAU 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOUL : NOUVEAU 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

Dans les magasins affichant l'opération.

Peter's Plume

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

THQ GAMEBOY.1

■ **THQ EST VICE-CHAMPION** de la Gameboy (juste derrière Nintendo, s'il vous plaît...), et nous le prouvera encore cette année. Voici un panorama des prochains jeux de l'éditeur décidément amoureux de la petite portable.

■ **BUFFY.** Dans ce beat'em all, la chasseuse de vampires Buffy débarque sur console, et la Gameboy sera sa première victime. Avec l'aide d'Alex, de Willow et de tous ses potes, Buffy devra frapper les vampires jusqu'au KO, avant de les achever d'un coup de pieu dans le cœur. Disponible en octobre.

■ **"CHICKEN RUN".** C'est le nom du prochain long métrage des auteurs de "Wallace et Gromit". Le genre est proche de Lemmings. Le but sera de libérer les poulets (très bêtes), en semant des graines en direction de la sortie. Mais, attention au fermier et à son chien de garde. Disponible en novembre.

■ **POWER RANGERS.** La série américaine pompée sur les "Sentaï" japonais reviendra encore sur Gameboy. L'aventure est tirée de la septième saison. Tenez-vous bien, une version PS est aussi prévue. Disponibles en novembre.

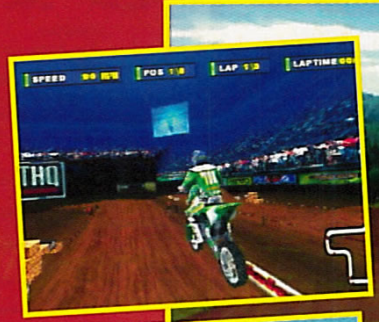
MTV SPORTS : PURE RIDE

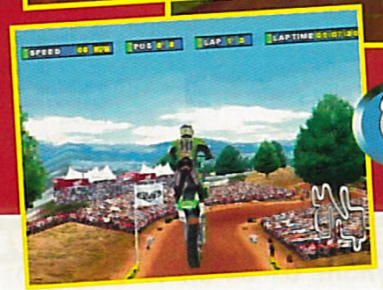
Et tombe la neige !

Profitant de la popularité de la chaîne de télévision américaine, THQ s'apprête à lancer une avalanche de titres sous la licence MTV Sport. Reste à savoir si la sauce prendra en France. Comme son nom l'indique, Pure Ride est une simulation de snowboard qui ne manque pas de points forts par rapport à ses concurrents. En effet, vous pourrez carrément aménager à votre guise des montagnes entières, avec des rampes, des tremplins, des véhicules ou des sapins, les sauvegarder, et glisser dessus. Pure Ride vous emmènera aussi tout autour du globe, dans les neiges du Canada, de France, du Japon, d'Amérique du Sud, de Suède et de l'Himalaya.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

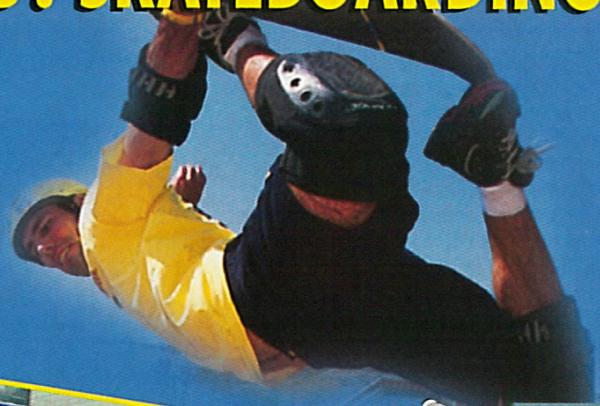
Ricky Carmichael est de retour ! Cette saison 2001 de motocross proposera plus de 30 véritables pilotes de 125 c^3, de 250 c^3 et de freestyle. Vous pourrez exécuter plus de 50 combinaisons de figures de freestyle. Grâce à la dynamique des motos et la position des pilotes mieux étudiée, les déplacements seront très réalistes. Comme dans Moto Racer World Tour, les corps des pilotes sont vraiment séparés de leur machine.

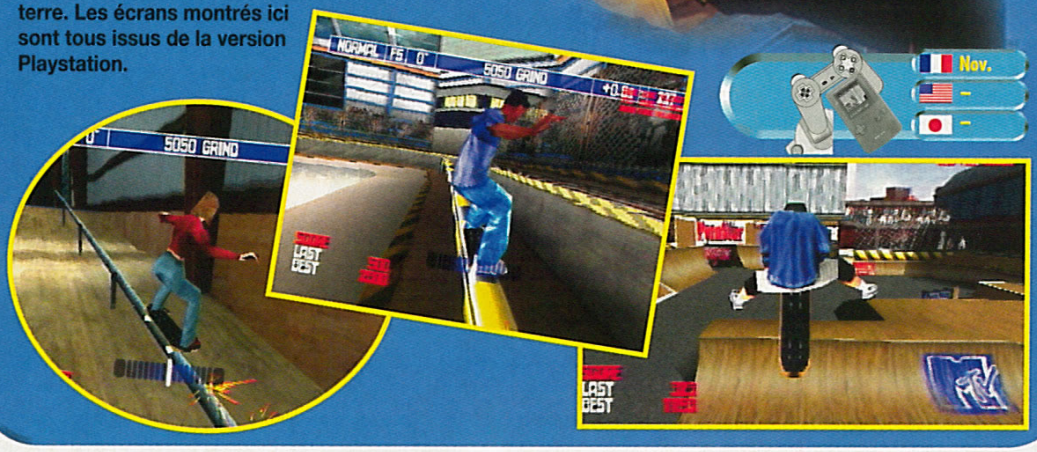




MTV SPORTS : SKATEBOARDING

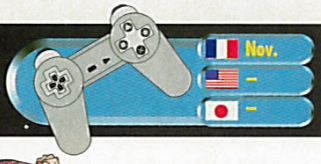
Sous la bannière de MTV, 20 skaters de talent, dont Andy MacDonald rideront ensemble dans cette simulation de skateboard. Pour continuer dans la démesure, on nous annonce 25 niveaux avec une bande-son du tonnerre (Cypress Hill, OPM et Pilfers, rien que ça...), et plus de 60 tricks exécutables en l'air et sur terre. Les écrans montrés ici sont tous issus de la version Playstation.



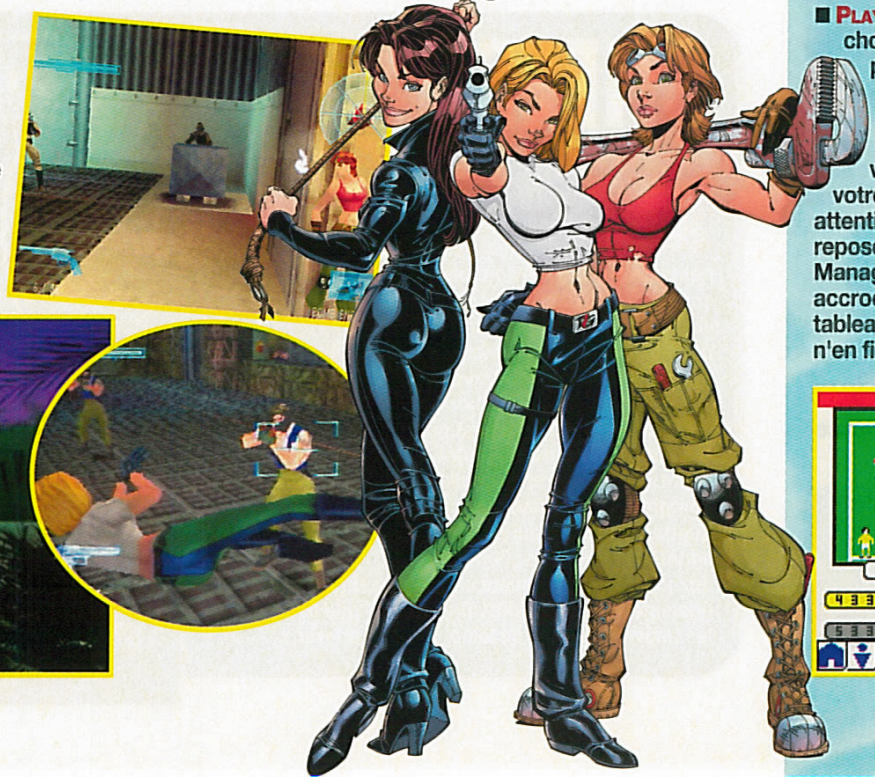


DANGER GIRL

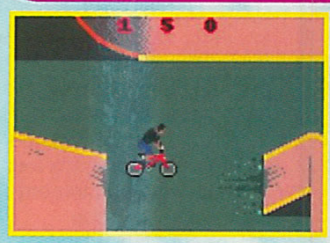
Belles à en mourir



Adapté d'un comics américain, Danger Girl est un mélange d'action et d'infiltration conjuguées au féminin. Vous incarnerez l'une des trois belles filles blindées d'armes et de gadgets en tous genres. Un peu dans la lignée de Fear Effect, attendez-vous à profiter des charmes et des formes voluptueuses de ces créatures au corps de rêve.

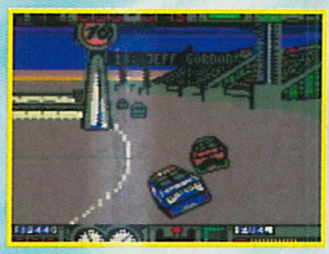


THQ GAMEBOY.2



■ **MTV Sports : T.J. Lavin's Ultimate BMX.** Cette licence MTV frappera aussi la Gameboy. Il s'agira bien entendu d'une simulation de vélo BMX, avec en vedette l'un des champions de la discipline. Le jeu sera vu de haut, avec un léger effet de "fausse-3D" assez sympa sur Gameboy.

■ **Nascar.** La course la plus "intéressante" d'Electronic Arts aura aussi sa version Gameboy. Les épreuves se déroulent sur des circuits ovales et mettent aux prises de nombreux concurrents ; tout le monde conduisant le même type de voiture.



■ **Player Manager.** Vous choisissez votre équipe parmi les meilleures européennes, vous sélectionnez et entraînez vos joueurs, vous faites fructifier votre pognon... Mais attention ! l'avenir du club repose sur vous. Player Manager s'adresse à tous les accrocs de foot qui aiment les tableaux et les statistiques qui n'en finissent pas.

CRUMBLE

■ **Les bonnes œuvres de Nintendo.** Aux Etats-Unis, en collaboration avec Accolade, Nintendo a créé des jeux dédiés aux enfants atteints de maladies graves. Ces jeux leur expliquent le fonctionnement de leurs maux, de façon ludique, et sont mis à leur disposition dans certains hôpitaux.

■ **Pas cher.** A son tour, Eidos lance sa gamme de jeux pas chers sur PS. Le nom de la collection: Ricochet. Les prix varient de 99 francs à 129 francs. Les premiers titres disponibles seront: Warzone 2100, Firestorm-Thunderhawk II, Gex contre Dr Rez et Tomb Raider premier du nom.

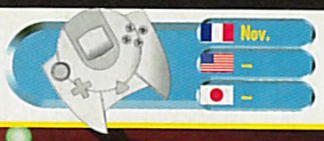
■ **Thunderbirds.** La vieille série TV Thunderbirds sera bientôt adaptée sur Gameboy par SCI. Une bonne nouvelle qui ravira les fans de la série. Malheureusement, aucune date de sortie pour la France n'est annoncée.

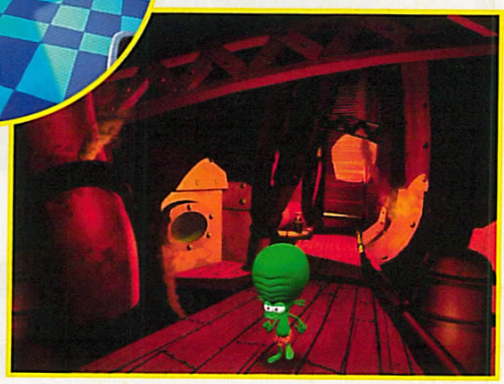
■ **Petits écrans.** Au Japon, Nec vient de présenter sa nouvelle génération d'écrans plats TFT couleur rétro-éclairés de petite taille. La définition est impressionnante et égalerait celle d'un moniteur 19 pouces PC. Des applications pour jeux vidéo sont d'ores et déjà prévues. Hélas, il faudra attendre une baisse du prix de revient et une plus grande autonomie des batteries. A quand une Gameboy Advance de ce type?

LES ZINZINS DE L'ESPACE

Complètement zinzins !

Un mois après la sortie PC, ce sera au tour des joueurs sur console, de partir à l'aventure avec les extraterrestres les plus ringards du cosmos. Dans cette aventure clic'n play, il faudra – et c'est rare dans un jeu –, prendre la fuite (car vous êtes des froussards, des peureux, des faibles). Chacun des cinq personnages (Etno, Gorgious, Candy, Stéréo et Bud) dispose d'aptitudes particulières qu'il faudra exploiter à bon escient. De plus, 120 lieux devront être visités à la recherche d'indices. Dans ce jeu "tape-à-l'œil", tout sera en 3D avec des effets et des graphismes qui devraient ravir tout le monde. Comme on peut s'en douter, l'humour occupera une place importante dans Stupid Invaders, qui s'appellera, pour sa localisation française, les Zinzins de l'espace. Ce titre devrait très certainement faire partie des best-sellers de cette fin d'année 2000.





SHEEP

Le boulot de berger n'est pas un métier de tout repos. Les petits gars d'Empire l'ont bien compris et vous proposeront de vivre le quotidien d'un brave pasteur. Dans Sheep, il faudra mener son troupeau à travers des niveaux semés d'embûches. Bien sûr, vos moutons sont bêtes comme leurs pieds (ou plutôt sabots), et ne se rendent pas compte des mille dangers qui les guettent. Ce titre, qui est dans la lignée de Lemmings, demandera aux joueurs de la patience, mais également de la rapidité. En effet, les pauvres pelotes de laine montées sur gigots subiront toutes les tortures imaginables. Encore un jeu que la SPA va adorer...

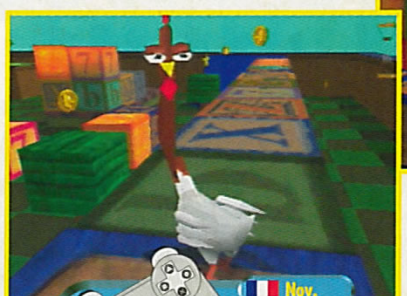
SCOOBI DOO

Cette série délirante trouve enfin une adaptation sur console. Les scénarios seront tirés du dessin animé, avec une histoire de faux fantômes et une bonne dose d'humour à la clé. En cadeau, un épisode inédit sera livré pour l'occasion. Les ennemis jurés de notre équipe de héros, tels le Sorcier, le Chevalier Noir ou le Fantôme des Neiges, seront présents. Vous incarnerez au choix l'un des personnages de la série. Enfin, l'état de santé ne sera pas conditionné par des points de vie, mais par des points de peur. Plus vous serez effrayé, plus vous serez en danger. Pour parer à cela, une seule solution : manger des sandwichs... C'est sûr, l'esprit de Scoobi Doo sera respecté. Les écrans ci-contre sont tous issus de la version PS.

MORT THE CHICKEN

Mort aux vaches !

Pas de panique. Ce n'est pas en jouant avec Mort the Chicken que vous risquez la moindre contamination alimentaire. Ce jeu est garanti sans poulet à la dioxine ni élevage en batterie. Vous dirigez, tout le long de la partie, un volatile qui doit retrouver ses poussins égarés pour les ramener à un endroit précis du niveau. Bien évidemment, différents obstacles, naturels ou artificiels, pimentent le jeu, le rendant plus difficile : objets en mouvements, colonnes à escalader, cours d'eau, ennemis en tout genre... Heureusement, Mort n'est pas la moitié d'un coq, ni même d'un âne. Il peut récupérer divers gadgets qui lui apportent de nouvelles possibilités, comme étendre son cou pour picorer des graines situées en hauteur, ou encore sauter plus haut. Très pratique quand on veut se rendre sur certaines plates-formes.



CAKE

■ **Lodoss.** Les Chroniques de la Guerre de Lodoss sur Dreamcast (testé dans Consoles+ n° 103 – 88%), sortira en France sous la bannière de Virgin. Petit rappel pour les ermites : il s'agira un jeu d'aventure-stratégie, avec les héros du dessin animé japonais éponyme qui se déroule dans un monde médiéval-fantastique.

■ **Final Fantasy, le film.** Square aurait engagé des procédures boursières pour augmenter son capital social dans le but de financer son projet de film "Final Fantasy – The movie", dont la conception avait été stoppée par manque de financement.

■ **Final Fantasy, le film (suite).** Encore du nouveau sur le film inspiré du RPG de Squaresoft. Le réalisateur Andrew Niccol (déjà auteur de "The Truman Show" et de "Bienvenue à Gattaca") s'est assuré les services de Al Pacino pour un des rôles principaux masculins. Quant au rôle principal féminin, il est question de créer une actrice entièrement digitale, Andrew n'ayant trouvé aucune actrice à son goût pour tenir le rôle... Rappelons, pour la petite histoire, que le budget alloué au film a déjà allégrement dépassé les 100 millions de dollars. Prévu dans les salles pour juillet 2001 aux Etats-Unis. Et en France ?...

Ominfo.com
Accessoires pour consoles
Playstation - Dreamcast - Lecteur DVD
Des remises...
Des surprises ;)
Exemple de prix
PS Hacker Pro : 89F00
Câble RGB Psx : 49F00
Câble RGB Dc : 49F00
Puce Imports Dc : 99F00
HOME INFO
B.P. 207
52006 CHAUMONT CEDEX
tél. 03 25 31 47 28
Des PROMOS !!!
Des cadeaux !
Les tarifs sont toujours revus à la baisse... chez Ominfo.com !
www.ominfo.com

BUSINESS

■ **Ubi Soft aime Red Storm.** Ubi Soft a fait ses courses dernièrement. Le Français s'est payé l'éditeur américain Red Storm (qui a signé des titres aussi prestigieux que Rainbow 6, Rogue Spear et Octobre Rouge sur PC). Ce rachat ouvre donc les licences de Tom Clancy et permet à Ubi Soft d'acquérir une grande expérience du jeu en ligne.

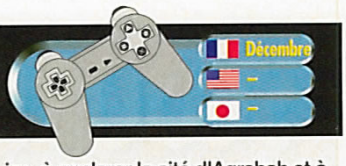
■ **THQ aime Volition.** A la fin août, l'éditeur américain a racheté Volition. Pour la petite histoire, Volition développe actuellement Summoners et Red Faction.

■ **Spyro chez Nintendo.** Universal et Havas ont signé un accord pour adapter l'un des titres phares du premier sur Gameboy. Havas se chargera de convertir Spyro le dragon sur la petite portable de Nintendo. Si cela continue, le personnage jusqu'à présent associé à la Playstation, Crash Bandicoot, pourrait suivre le même chemin.

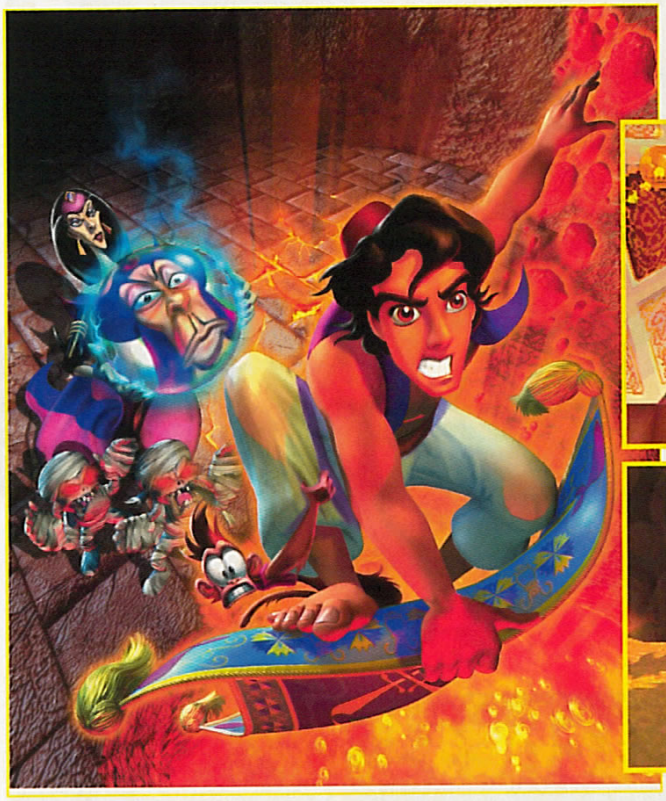
■ **La X-Box déjà vérolée.** Bill a essayé de planter les ordinateurs de la rédaction! L'arme du crime n'est autre que le CD de l'ECTS qui contenait les éléments destinés à la presse. En effet, quatre fichiers de ce CD fourbe consacré à la X-Box ont menacé nos machines, Mac et PC, avec des virus insérés dans les fichiers textes. Encore une nouvelle qui attisera les mauvaises langues contre Microsoft...

ALADDIN, NASIRA'S REVENGE

Le roi des voleurs



Le voleur le plus sympa de Disney va enfin être adapté sur Playstation. Il était temps, car depuis les versions 16 bits, on n'avait plus revu Aladdin. Dans ce nouveau jeu de plates-formes 3D, on contrôlera trois personnages différents: Aladdin, Jasmine et Abu (le singe). Bien sûr, les personnages et objets emblématiques seront aussi présents, comme le Génie et, bien sûr, le tapis magique. On nous promet déjà plus de 40 heures de jeu, à explorer la cité d'Agrabah et à déjouer les pièges de Jafar et de sa sœur Nasira.



PARIS MARSEILLE RACING

Rouler n'importe comment dans les rues de Paris et de Marseille, casser les barrières et déjouer les radars, voilà des fantasmes qui deviendront réalité grâce à Infogrames. Ce jeu de course proposera des circuits inspirés par les deux grandes villes françaises. Certains monuments bien reconnaissables comme la tour Eiffel ou la pyramide du Louvre, par exemple, ont été modélisés. L'environnement est fidèle au style des boulevards de chacune des cités. De plus, pour se sentir encore plus chez soi, on trouvera aussi des Citroën DS et 2 CV.

LES RAZMOKET À PARIS

Le gang des Razmoket est de retour et, cette fois-ci, la place à investir sera Paris. 16 niveaux sont prévus, et le but des joyeux bambins sera de reconstituer le Reptar mécanique, grand dinosaure et attraction phare d'un parc de loisirs. Le jeu est en fait une suite de petites épreuves sympathiques, qui reprennent les scènes clés du long métrage prévu en salles pour la fin d'année. En prime, retrouvez les voix originales des héros, ainsi que les musiques et sons du dessin animé.

LA PETITE SIRENE 2

Cousteau forever

L'adaptation sur Playstation du deuxième épisode de La Petite Sirène (uniquement commercialisé en cassette vidéo), sera un jeu d'aventure et d'action 3D qui se passera principalement sous l'eau. Vous pourrez jouer Ariel, la petite sirène, et Melody, la fille d'Ariel et du Prince Eric. L'histoire se passe 14 ans après le premier épisode. Les deux héroïnes seront les cibles de la méchante Ursula, qui ne rêve que d'une chose: régner sur les mondes marins.

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

" – un peu d'élan et hop je saute... " vlan
" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
" – ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " oouch
" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr'
" — boaf fastoche ce niv... " vlan " — ouah un passage secret! " chbing
" — c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni... " crac
" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr'

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

PLAYSTATION

■ **PS1.** La PS One est disponible en France depuis le 26 septembre 2000 pour 790 francs. Elle sera, à terme, amenée à remplacer l'ancienne génération de Playstation dans les magasins.

■ **PS2 EN LIGNE.** Sony Europe vendra directement aux particuliers la PS2 sur son site Internet. Le site générique pour tous les pays est www.playstation.com. Ce système permettra au fabricant de s'affranchir du réseau de distribution, et bien sûr d'engranger des bénéfices plus conséquents. Pour l'instant, ce système de vente est encore marginal, mais il y a fort à parier qu'il se développera dans le futur. Même si certains points restent encore à définir, c'est déjà prévu pour Noël. Les boutiques vont sûrement adorer ça!

■ **RÉSERVER SA PS2.** Pour être sûr d'acquérir une PS2 dès le jour du lancement, le 24 novembre, Sony France met en place une vaste opération de réservation. Du 16 septembre au 7 octobre, il suffira de se rendre dans un point de vente partenaire, et d'y déposer un acompte de 300 francs, pour réserver la console, les jeux et les accessoires. Les jeux Sony prévus pour ce lancement seront: Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament et Fantavision.

■ **MILLE MILES.** Un jeu de course pas comme les autres est actuellement en développement chez SCI/Climax Brighton. Il s'agit d'une simulation de vieilles voitures de course, celles qui ont participé à l'épreuve italienne des "Mille Miles" depuis 1927. Prévu sur PS2.

■ **GLADIATOR.** Hasbro sortira en 2001 un jeu basé sur les courses de chars de l'époque romaine. Intitulé Circus Maximus (tiens, ça ne vous rappelle pas quelque chose ?), il est pour l'instant prévu sur PS2 et X-Box.

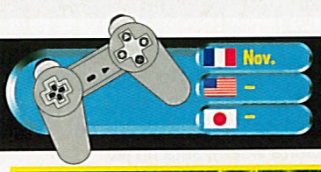
SPYRO YEAR OF THE DRAGON

Nov.
- -

Spyro revient de vacances. Il est convié à la grande fête des dragons, la cérémonie centenaire des œufs. Malheureusement, ces précieux œufs sont dérobés par de vilains méchants. La mission de Spyro est donc de tous les récupérer. Chaque œuf contient en fait un bébé dragon. Pour mener à bien cette tâche, notre héros aura droit à une batterie d'équipements, comme un skateboard, un sous-marin, un bateau, et même un tank. De plus, il sera possible de jouer d'autres personnages, dont un kangourou, un pingouin, un singe de l'espace et un gros malabar.

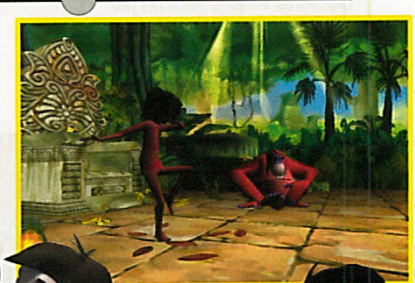
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

Baloo Revolution



Nov.
- -

La nouvelle adaptation du "Livre de la jungle" sort vraiment de l'ordinaire. Ce sera carrément une simulation de... danse! Branchez un tapis et laissez-vous entraîner par les rythmes endiablés de la jungle. Suivez les pas de Baloo et des autres rois de la forêt. C'est clair, le jeu est complètement pompé sur Dance Dance Revolution, qui sortira bientôt en France. Il offre néanmoins quelques innovations et particularités, comme les scènes cinématiques entre les niveaux. De plus, deux cercles indiquent simplement le pied idéal à poser. Jungle Book est parti pour faire un malheur chez les mômes!



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Stalag 13

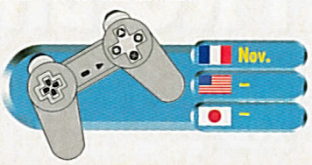
MEDAL OF HONOR

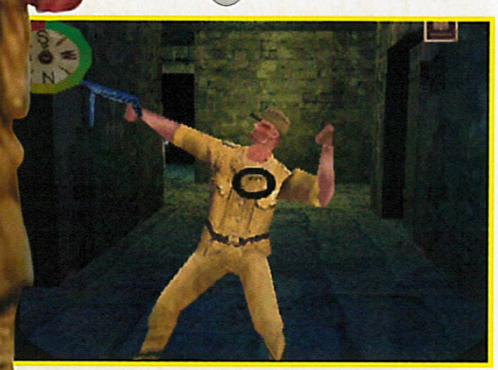
Medal of Honor a été la première vraie réussite de Dreamworks, une des nombreuses branches d'Electronic Arts. Forte de ses succès sur PC et Playstation, la Résistance se prépare pour un nouveau débarquement. Et ce n'est pas en Normandie que ça se passe, mais sur Playstation.

Comme dans le précédent volet, cet Underground sera un shoot à la première personne. Le héros n'est plus Jim Patterson, mais un de ses collègues. Manon (ringard comme nom) rêve lui aussi de faire partie de l'OSS, les services secrets américains, et il devra tout faire pour contrecarrer les plans des Allemands. L'action prendra place non seulement dans toute l'Europe, mais également en Afrique du Nord. Ce titre sera découpé en 22 niveaux dans lesquels il faudra accomplir sept missions différentes. Les armes seront bien entendu d'époque, dont quelques raretés comme le pistolet arbalète ou le Panzerfaust (à vos souhaits).

La finesse allemande

Contrairement aux autres Quake-Like, Medal of Honor Underground ne fera pas appel à votre côté barbare. En effet, il faudra plutôt compter sur la discrétion. N'hésitez pas à vous cacher quand les gardes arrivent, d'autant plus que ces derniers possèdent une ouïe très fine... Cet aspect nécessitera donc un style de jeu plus intelligent, moins bourrin. Selon les développeurs, c'est là que se situera la principale différence par rapport au premier épisode. Selon vos actions et votre manière de jouer, l'intelligence artificielle des ennemis changera leur technique d'attaque. N'essayez donc pas de jouer les Rambo. De plus, les Allemands seront motorisés, et il ne sera pas rare de lutter contre des Panzer ou des motos. Par ailleurs, vos amis de la Résistance pourront vous aider en faisant diversion. Enfin, le jeu devrait disposer d'un mode Battle en écran splitté, histoire d'affronter ses amis...





SEGA

■ **ChuChu Rocket!** Le 24 août à Paris, au "Web Bar", Sega a organisé la finale française de ChuChu Rocket! sur Dreamcast. L'heureux gagnant s'appelle Max Franquelin. Ce veinard a remporté une borne de démonstration Dreamcast (entendez par là: une belle télé, une console, des pads, avec la borne qui enveloppe le tout).

■ **Malade.** Le PDG et propriétaire de Sega, Isao Okawa, a été hospitalisé. On ne connaît pas son état de santé, mais la nervosité règne chez Sega. De nombreuses rumeurs quant à la désignation d'un nouveau PDG circulent actuellement.

■ **Naka chez Nintendo.** Encore une mauvaise nouvelle pour Sega. Cette information sérieuse provient d'une source interne à Nintendo. Lors du dernier Nintendo Space World, Yuji Naka de Sega aurait profité de l'occasion pour postuler chez Nintendo. S'il partait, il emmènerait une partie du Sonic Team avec lui.

■ **Baisse de prix.** Sega France annonce une baisse du prix de la Dreamcast pour Noël. Elle coûtera désormais environ 1490 francs au lieu de 1690 francs.

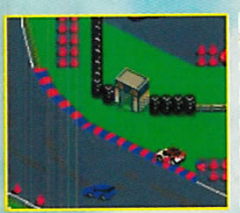
■ **Ulala pour MTV.** Ulala de Space Channel 5, la nouvelle égérie de Sega au déhanchement provocateur, s'apprête à envahir les écrans américains. Sega a en effet conclu un accord avec la chaîne musicale MTV. Ulala fera partie des présentatrices des MTV Awards, une cérémonie de remise de trophées. En plus, elle sera aussi sur les affiches de la campagne de pub concernant l'événement. Une star est née!

DÉLIRES

■ **X-Files.** Des extraterrestres fous ont débarqué à la rédaction de Consoles+ et ont pris en otage notre vénérable AHL! Après une enquête approfondie, ces terroristes ont été identifiés. Ce groupe obscur est connu sous le nom "les Zinzins de l'espace". Heureusement, une équipe d'intervention a pu sauver AHL de leurs griffes... mais légèrement trop tard. Ils ont eu le temps de lui injecter des substances euphorisantes pour faciliter leurs opérations (ce qui explique le gros sourire d'AHL sur la photo).

■ **Micromachines V3.** Les petites voitures de Codemasters feront

prochainement une apparition sur Gameboy. Ce sera une adaptation fidèle au V3 déjà disponible sur PS et N64. On pourra jouer à deux en même temps via le câble link. En mode Tournoi, huit joueurs pourront se passer les Gameboy à tour de rôle. Disponible en octobre.

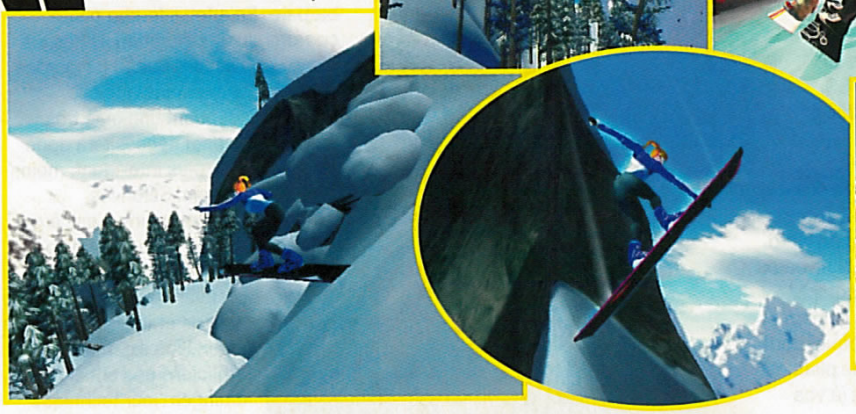


■ **Toca World Touring Car.** La simulation ultra réaliste de Codemasters sur Gameboy, c'est un peu comme une grosse blague... Mais que nenni! Toca sur Gameboy ne sera pas aussi impressionnant, plate-forme oblige, mais il bénéficiera d'une adaptation intelligente. La vue sera en 3D isométrique, et les commandes ressembleront à celles de Micromachines. Disponible en octobre.

SSX

Le WipEout du snowboard

Super Snowboard Cross (Cross s'écrit X en américain) se démarque par une ambiance futuriste. Les montagnes sont aménagées comme des centres de la Nasa, donnant l'occasion d'exécuter moult loopings incongrus. Certains parcours ressemblent aux pistes de F-Zero. L'action ne se résume pas uniquement aux courses. Sans plonger dans des délires grotesques plagiant Star Wars, des feux d'artifices et autres animation sur fond de trip-hop viendront pimenter la partie. Les effets de neige sont plutôt réussis. Cela rappelle un peu la claque de 1080° Snowboarding sur N64 (en plus beau, bien sûr!), à son époque.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Mat Hoffman's Pro BMX a comme un air de déjà vu... Les graphismes rappellent ceux de Tony Hawk's Pro Skater, la manière de jouer aussi, et les systèmes de grinds et de tricks également. Pas de doute, les deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Normal, puisque tous les deux utilisent le même moteur. Les seules différences notables: le vélo à la place du skate, et Mat à la place de Tony. Espérons que d'autres innovations seront introduites, et que la série d'Activision ne prendra pas la même orientation que celle des Coolboarders de 98/99.

LE MONDE DES BLEUS 2

Champions de la galaxie

Le premier volet du Monde des Bleus n'était pas une franche réussite. Une jouabilité approximative et une réalisation un peu juste ne lui avaient pas permis de rivaliser avec les tops du genre. Le Monde des Bleus 2 arrive avec la ferme intention de frapper un grand coup.

Pour ce nouveau volet, la licence officielle des champions du monde et d'Europe est de nouveau présente. C'est toujours un plaisir de retrouver Zidane, Henri et tous leurs amis dans un jeu vidéo entièrement dédié au noble sport qu'est le futchteball.

Bonus cachés

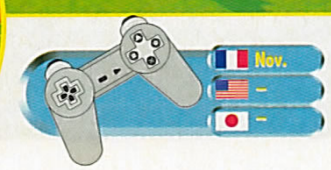
A l'image du premier volet, la plupart des grandes compétitions sont présentes, y compris la Coupe du monde, les autres grands tournois du globe et les championnats de première et de deuxième divisions des grandes nations de football.
Il est ainsi possible de participer à des matchs importants aux couleurs de son club favori. Il va falloir remporter un nombre conséquent de trophées pour remplir une salle spéciale prévue à cet effet et qui offre des bonus cachés.

Nouvelles techniques

La maniabilité de la première mouture manquait singulièrement de profondeur. Il semble que le second volet permette une prise en main plus rapide. Les passes sont plus directes et les frappes de balle plus sèches. L'animation est également beaucoup plus rapide qu'auparavant. Les joueurs sont capables de belles et franches accélérations. Des dribbles du plus bel effet font leur apparition et permettent aux attaquants de prendre à revers les défenses les plus renforcées. Un système d'icônes précis facilite les trajectoires sur les coups de pieds arrêtés. Bref, la convivialité semble avoir été renforcée et l'intérêt des parties accentué.

Moteur identique

Le jeu a gagné en fluidité et en précision, mais le moteur graphique reste sensiblement identique à la version précédente. Les joueurs possèdent un niveau de détail appréciable, mais sans atteindre des sommets de réalisme. Le confort visuel est cependant important et l'environnement des matchs soigné. Les hauts lieux footballistiques sont bien modélisés. Il sera, par exemple, possible de faire évoluer ses champions au Parc des Princes. Le Monde des Bleus 2 s'annonce donc plus convivial et plus dynamique que son prédécesseur.



TOPS

Meilleures sorties au Japon. (du 21/07 au 11/08):
1 - SD Gundam G Generation-F (PS): 256 000
2 - Mario Tennis 64 (N64): 214 000
3 - Shin Sangokumuso (PS2): 164 000
4 - Grandia II (DC): 152 000
5 - Armored Core II (PS2): 148 000
6 - Mario Story (N64): 120 000
7 - World Soccer 2000 (PS2): 109 000
8 - Sakura Taisen GB (GBC): 81 000
9 - Powerful Proyakyu 2000 (PS): 80 900
10 - Medarot 3 (GBC): 80 000

Plus beaux gadins.
(du 21/07 au 11/08)
1 - Super Hero (DC): 6 915
2 - Tomb Raider IV (DC): 7 127
3 - Super Lite 1500 (Series Memories of) (PS): 7 343
4 - Survival Kids 2 (GB): 7 435
5 - Conan (WS): 9 299

100 meilleures ventes.
Selon le livre blanc du Cesa (association du jeu vidéo nippon), le classement des 100 meilleures ventes de l'histoire des jeux vidéo au Japon comprend 50 titres signés Nintendo. Et sur ces 100 titres, 82 tournent sur des machines Nintendo! Le premier titre PS n'arrive qu'en 10e position. Le meilleur titre Sega n'est classé que 80e, (Virtua Fighter Saturn) avec 1,3 million. Voici les 10 premiers de ce classement:
1 - Super Mario Bros (Nintendo, Nes; 6,81 millions)
2 - Tetris (Nintendo, GB; 4,23 millions)
3 - Pocket Monster Red (Nintendo, GB; 4,18 millions)
4 - Super Mario Land (Nintendo, GB; 4,11 millions)
5 - Pocket Monster Green (Nintendo, GB; 4,04 millions)
6 - Super Mario Bros 3 (Nintendo, Nes; 3,84 millions)
7 - Super Mario Kart (Nintendo, SFC; 3,82 millions)
8 - Dragon Quest III (Enix, Nes; 3,8 millions)
9 - Pocket Monster Silver (Nintendo, GBC; 3,64 millions)
10 - Final Fantasy VIII (Square, PS; 3,6 millions)

GÉLATINE

■ **The Mission.** Nike a commandé un jeu assez bizarre à Microids. The Mission est l'adaptation de la publicité de la marque, concernant le ballon de foot plus rond que rond. On pouvait y voir, entre autres, le champion du monde, d'Europe et de tout l'univers, Lilian Thuram, confronté à une bande de ninjas et de samouraïs déchus. Attendez-vous donc à voir débarquer ce jeu Playstation dans les rayons.

■ **Fort Boyard.** Toujours chez Microids, qui ne recule devant rien, l'émission de télé Fort Boyard est prévu sur Gameboy. Des épreuves à la pelle et des énigmes à la c.. sont au programme. Sortie prévue fin 2000.

■ **Unreal Tournament.** Infogrames avait déjà annoncé son adaptation sur PS2 lors du dernier salon de l'E3. Le voilà à présent prévu sur Dreamcast. Sortie en 2001.

■ **Jeux PS2.** Sky Surfers sur PS2 sera bientôt en France. D'autre part, MDK 2 sera également adapté sur PS2, et s'appellera MDK Armageddon. Sorties prévues fin 2000.

■ **Superman.** La licence Superman a changé de main. Ce n'est plus Titus, mais Infogrames, également propriétaire des licences Warner, qui prend la relève. Le prochain Superman a donc des chances d'être meilleur à jouer que celui de Titus...

■ **Hidden & Dangerous.** Cet excellent Doom-like mâtiné d'aspects tactiques sur Dreamcast est officiellement sorti sur le territoire français. Testé le mois dernier (C+104 – 85%), il devrait ravir les passionnés d'action.

DINO CRISIS 2

Chair fraîche pour T-Rex

Dino Crisis 2 se passe peu après le premier épisode. Malgré les excès du docteur Kirk, le gouvernement a décidé de poursuivre ces recherches risquées sur les dinosaures, leur redonnant la vie dans une base secrète au milieu de la jungle. Evidemment, l'expérience tourne mal, et c'est encore à nos héros d'aller régler le problème, c'est-à-dire, sauver l'équipe sur place, et, surtout, récupérer les données des recherches. Regina est donc encore en galère, accompagnée d'un nouveau coéquipier, Dylan. Mieux équipés que Rambo, ils affronteront plus de dix espèces de dinosaures menaçants, dans ce clone de Resident Evil (mais fait par Capcom, s'il vous plaît !).

RED FACTION

A peine dévoilé, le Doom-like de THQ se fait déjà désirer. En effet, Red Faction a de quoi plaire aux fanas de bourrinisme tel AHL. Avec une réalisation et un moteur de jeu soignés, il sera possible de détruire les murs des niveaux à coups de roquettes. On peut même creuser le sol avec ces munitions. Imaginez donc la tournure que peuvent prendre les niveaux, et les multiples solutions pour aller à un endroit donné. Enfin, le jeu fait aussi la part belle à la localisation des blessures. Grâce au fusil à lunette, vous pourrez déposer une balle exactement entre les deux yeux d'un ennemi... si le cœur vous en dit. Bref, Red Faction s'annonce déjà comme un trésor de finesse.

TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP

Les deux héros du dessin animé vont atterrir sur PS. Le jeu se passera dans une grande maison composée de 15 pièces. Cet endroit de prédilection pour leurs duels et leurs gags sera truffé d'éléments fidèles au dessin animé, tels des pelles et des balais, bien pratiques pour frapper les adversaires. Comme dans le dessin animé, Tom et Jerry n'auront de cesse de se pourrir la vie, et vous pourrez même suivre les méfaits de chacun en écran splitté. Enfin, ce titre s'adressera surtout aux enfants et à Kael, et l'humour sera omniprésent.

INSPECTEUR GADGET

Oh là, qui va là ?

Le dessin animé "Inspecteur Gadget" hante encore les souvenirs de nombreux grands enfants (pas vrai, Kael ?).
Ubi Soft a décidé de faire revivre le personnage en pixels. Ce sera un jeu de plates-formes, et notre héros pourra se servir des gadgets qui avaient fait son succès dans la série. Sa nièce Sophie et son chien Finot seront aussi de la partie. Le jeu comptera cinq univers composés chacun de quatre niveaux.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette! " honte
"— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " ah ah
"— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
"— j 'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
"— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " gobgob
"— d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
"— je le crois pas, y a un maxi gros bug! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

CHAMPIONS

■ **Big Clock Tower.** Le jeu d'horreur (dans tous les sens du terme) d'ASCII-Agetec, Clock Tower, sera bientôt adapté sur grand écran. C'est Miramax Pictures qui a eu cette "bonne" idée. Scissorman est de retour!

■ **Politiciens puritains.** A Indianapolis, aux Etats-Unis, depuis le 1er septembre, il est interdit à tout mineur de moins de 18 ans, de jouer à un jeu vidéo à caractère violent ou ayant un contenu sexuel. Cette mesure a été prise car l'influence des jeux sur les enfants a été jugée négative par les autorités. Elle ne s'applique pour l'instant qu'aux bornes d'arcade disponibles dans des lieux publics.

■ **On est les champions!** Les champions de France de Pokémon ont participé à la finale européenne. Les valeureux dresseurs étaient: François Hang Ying (78), Nicolas Touchard (75) et Steven Bessy de Suziers (78). François Hang Ying a remporté la "Prime Cup", en écrasant au passage le concurrent allemand. Il a donc gagné l'immense honneur de participer au Championnat du monde à Sydney, le 20 septembre.

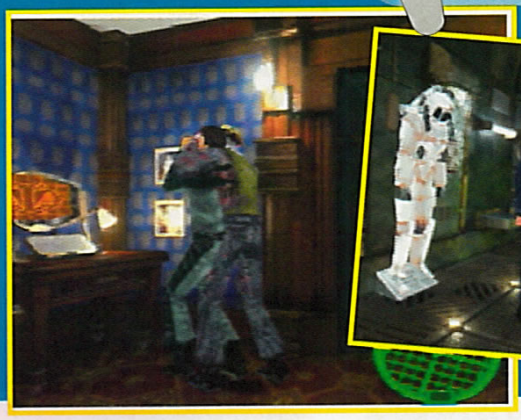
IMPRIMANTE PS2

L'invasion des périphériques

Du Japon, Sony a présenté une imprimante qui se branche sur le port USB de la PS2. Prévue pour le 15 novembre, à un prix approchant les 15800 yens (environ 1200 F HT), elle mesure 280 x 190 x 180 mm. Elle incorpore 2 cartouches d'encre: couleur et N&B. La résolution de l'impression est de 360 x 360 dpi. Elle sera commercialisée sous forme de kit et sous le nom de "Printer Fan with popegg" (nom de code MPR-G600A) et sera accompagnée d'un câble USB de 2 mètres et d'un logiciel de retouche photo nommé "Picture Paradise". L'imprimante sortira en combinaison (comme Gia quand elle va acheter ses croissants) avec un nouvel appareil photo digital, le Cyber Shot P1. Des jeux devraient supporter cette imprimante sous la forme d'option permettant l'impression des captures d'écran. On connaît déjà une première liste d'éditeurs qui travaillent sur cette extension: Konami, Idea Factory, Enterbrain, T&E Soft, Dazz et Atlus. L'application montrée était une copie conforme du concept de Mario Artist sur Nintendo 64. On voyait des personnes prendre la photo de leur visage pour les intégrer dans des jeux. A la sortie de l'imprimante, il y aura même un concours au Japon, qui récompensera les 200 plus belles photos réalisées.

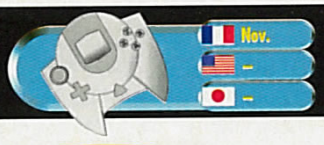
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

Martian Gothic Unification est une nouvelle production des studios de Rockstar-Take 2. Dans ce jeu d'action 3D, il faudra explorer les contrées glaciales de la planète Mars. Ce survival-horror (un genre très en vogue en ce moment) se déroule, entre malaise et solitude, dans une atmosphère qui n'est pas sans rappeler Silent Hill. Vous serez amené à diriger trois personnages différents et présents en même temps sur cette planète lugubre. Pour vous débloquer et déjouer les nombreuses énigmes, vous devrez changer de héros, afin de tirer profit des qualités de chacun.

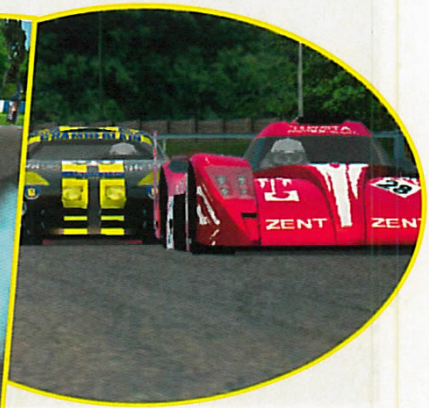


LES 24 HEURES DU MANS

Mans fou



La version PS des 24 heures du Mans avait apporté plus de déception que de plaisir. Heureusement, pour le volet Dreamcast, Eutechnyx a revu sa copie. Le jeu a été retravaillé, et réadapté intelligemment sur la console de Sega. L'animation est à présent foudroyante, accompagnée d'un graphisme à la hauteur. Le jeu gardera aussi ses options originales, comme courir réellement pendant 24 heures.



SPACE RACE

Dnfogrames continue tranquillement à exploiter sa licence accordée par la Warner. Cette fois-ci, Bugs Bunny et toute sa bande de joyeux toons investiront la Dreamcast pour un jeu de course très cartoon. Dans Space Race, tous les coups seront permis pour remporter la victoire. A l'instar de Mario Kart, il faudra ramasser des caisses dans lesquelles se trouvent moult accessoires pour anéantir ses adversaires. Graphiquement, la Dreamcast semble une fois de plus faire des merveilles. Les graphismes sont ultra fins et colorés, et l'animation est du même acabit que celle de Wacky Race. Bien sûr, le mode Multijoueur sera présent. Quatre personnes pourront s'affronter en écran splitté. Contrairement à son homologue Nintendo, les véhicules utilisés ne seront pas des karts, mais des mini-fusées rétropropulsées et fantaisistes à piloter. Sur Dreamcast, ce titre entrera en compétition directe avec le Magical Tour Racing de Disney. Ce sont les enfants qui vont être contents...

REEL FISHING 2

Yo l'asticot !

La suite d'une des meilleures simulations de pêche à la ligne sur PS se prépare à débarquer en France. Cette fois-ci, il sera possible de pêcher en mer. La plupart des types de pêche sont représentés, ainsi qu'une variété impressionnante de poissons. On pourra conserver ses prises, grâce à l'aquarium situé dans la maison du pêcheur. Il faudra alors veiller à leur état et relâcher ceux qui sont mal en point.

MASSACRES

■ **La guerre du RPG.** Au Japon, la guerre du RPG sur Playstation a bien eu lieu et elle a tourné largement à l'avantage d'Enix. Son concurrent de toujours, Square, a été pulvérisé. Selon le Nihon Keizai Shinbun, un journal financier japonais très sérieux (imaginez la tête des journalistes: des Japonais très très très sérieux), Final Fantasy IX a atteint en 28 jours les 2,5 millions d'exemplaires, alors que Dragon Quest VII en a totalisé 3,95 millions en deux semaines seulement (au 24 août). Du coup, Enix a vu son profit bondir de 34 %. Pour se rattraper, Square vise les marchés étrangers. De ces ventes dépendra la survie des autres projets en cours.

■ **Erratum.** Dans le Work In Progress Take Two du mois dernier, page 60, une petite erreur s'est glissée dans le titre d'un des jeux sur PS2. Il fallait lire "Smugglers Run" au lieu de "Smugglin's Race". Switch vous présente ses plus plates excuses (d'autant plus plates qu'il vient de se vautrer en rollers dans l'ascenseur).

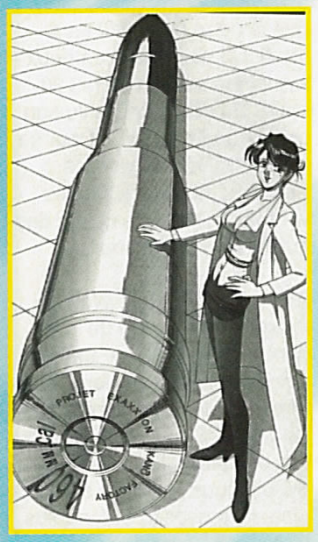
■ **Erratum bis.** Le mois dernier, de retour d'Ibiza, Kaelo le mytho a fait une indigestion de crevettes hallucinogènes. Dans les news, page 48, pour la brève "Ratage", il fallait lire: "C'est la panique chez Genki qui rappelle toutes les versions de Tokyo Highway Battle 2" à la place de "C'est la panique chez Crave qui rappelle toutes les versions de Tokyo Highway Challenge". (NDSR: ce n'est pas bien, Gia, de se moquer de ses petits camarades...).

www.speedgames.com
AIR SOFT GUN
DVD
DVD VIDEO
JEUX VIDEO
Dreamcast
PlayStation
SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency
Tél. : 01.34.12.48.66

MANGANEWS.1

■ **Blame 2.** Killy traverse encore de nouveaux étages dans sa planète de métal labyrinthique. Il affronte des races étranges et rencontre par hasard l'équipière idéale. Dans l'ensemble, ce manga va en s'améliorant.

■ **Exaxxion 2.** Les aliens continuent leur plan de colonisation et engagent donc un petit génocide. De son côté, le héros court après les ennuis,



suite à ses états d'âme. Pendant ce temps, ses proches sont arrêtés par les aliens.

■ **Narutaru 2.** A la surprise générale, Hoshimaru règle vite fait le compte du psychopathe qui menaçait la jeune Shiina. Hélas, ses associés, moins expéditifs mais tout aussi dangereux, risquent bien de lui en vouloir.

■ **Ken le Survivant 12.** A grand renfort de flash-back sur leur enfance, Raoh remporte son combat contre Toki, mais ne l'achève pas. Ensuite, un nouveau maître du Nanto apparaît pour se mettre au service de Raoh: Ryuga de Sirius.

■ **Ranma 28.** Les aventures loufoques se suivent et se ressemblent. Dans ce 28e épisode, l'auteur nous sert toujours la même cuisine sans la moindre innovation.

GUNNM TOME 1 BIS

Un must du cyberpunk

Gunnm est maintenant réédité en grand format, proche du A4. Chaque tome regroupe un volume et demi de la précédente édition et atteint les 350 pages. A l'occasion, des histoires hors série totalement inédites ont été ajoutées. Une réelle nouveauté dans un format mieux adapté aux qualités du récit. Le seul reproche porte sur l'épaisseur du papier. Trop fin, il provoque un effet de transparence particulièrement désagréable. Cependant, c'est le moment ou jamais pour les néophytes, comme pour les fans, de découvrir ou de redécouvrir ce must du cyberpunk.
Glénat.

KATSUO, L'ARME HUMAINE

Ce nouveau titre est écrit et dessiné par Takashi Hamori, l'auteur du célèbre "Noritaka". Le héros, Katsuo Hamada, est un simple étudiant à qui la chance n'a jamais souri. Par le plus grand des hasards, il devient l'ami de Matsuki, un caïd de la rue expert dans l'art de la baston. Celui-ci apprend à Katsuo à combattre dans le but de protéger un camarade de classe racketté. Du coup, Katsuo se retrouve entraîné dans un engrenage infernal avec des ennemis toujours plus forts. Heureusement, il s'avère doué pour la bagarre et parvient toujours à se motiver. Au final, ce manga délirant conjugue avec bonheur l'humour, les sentiments et la baston à travers un graphisme... spécial.
Glénat.

LEGEND OF LEMNEAR

Erotic-fantasy

Le premier volume de "Legend of Lemnear" est finalement édité en français. La série, en 3 volumes, correspond au premier manga du célèbre Satoshi Urushiara. Côté particularité, cet auteur affectionne les illustrations érotiques, et il ne peut s'empêcher d'en pimenter ses mangas d'une bonne dose. De toute façon, le graphisme est soigné et les personnages féminins particulièrement bien dessinés. Mais le scénario, de type heroic-fantasy classique, vole au ras des pâquerettes. On note aussi un petit bogue: l'impression des 4 premières pages couleur n'est pas fameuse. Malgré ces réserves, ceux qui ne possèdent pas la version japonaise et qui apprécient les beaux dessins peuvent l'acheter les yeux fermés.
Pika Edition.

ALBATOR 84

La série TV d'"Albator 84" (Captain Arlock en japonais) est rééditée en DVD par Sony Music France. Les 22 épisodes de cette seconde série tiennent sur 3 DVD d'environ deux heures trente chacun. Malheureusement, l'option bilingue et le sous-titrage sont absents. Les dialogues sont en français et le son toujours en mono. Par contre, quelques suppléments ont été ajoutés: génériques originaux, filmographie, présentation des personnages ou des vaisseaux et bandes-annonces. Cette série culte de Leiji Matsumoto rappellera bien des souvenirs aux premiers amateurs d'animés. En prime, face aux cassettes VHS, la qualité audiovisuelle du DVD est incomparable.
DVD VF Pal zone 2.

AMAZING NURSE NANAKO

Belle et conne à la fois...

La branche américaine de Pioneer ressort en bilingue (anglais et japonais), avec possibilité de sous-titrages en anglais, quelques animés japonais assez récents. Encore plus intéressant, Pioneer regroupe en moyenne deux OAV sur un seul DVD. Par exemple, on notera la sortie du premier volume d'"Amazing Nurse Nanako". La belle Nanako a été génétiquement modifiée pour exceller dans tous les domaines. Mais le résultat n'est guère brillant. Pour en tirer quelque chose, le scientifique chargé de Nanako a décidé de la transformer en cyborg militaire. On s'aperçoit vite que le scénario est sans intérêt et complètement tiré par les cheveux. Mais le graphisme et les délires de Nanako rehaussent sensiblement cet animé. Et puis, on peut toujours faire des arrêts sur image.
DVD import NTSC zone 1.

SOL BIANCA

Pioneer USA propose aussi un premier volume de deux OAV de la nouvelle série "Sol Bianca". L'ancienne série ne comportait que deux épisodes qui sont relativement passés inaperçus. Cette fois, le "caracter design" correspond à celui de "Armitage 3"; mais avec des couleurs plus vives et des décors plus détaillés, sans oublier les images de synthèse qui font leur apparition. Côté scénario, les aventures des quatre voleuses aux commandes du vaisseau "Sol Bianca" manquent de rythme. Leur bâtiment, tout droit sorti de "Star Trek", paraît invincible devant des vaisseaux militaires standard tirés de "Captain Arlock". On aurait préféré assister à des combats spatiaux nettement plus techniques et bourrés d'effets spéciaux.
DVD import NTSC zone 1.

KITE

Après Léon et Nikita

Anime Woks crée la surprise avec un animé glauque à souhait intitulé "Kite". Ce DVD bilingue et sous-titré raconte les aventures de Sawa, une charmante jeune femme manipulée par un inspecteur de police pervers et détraqué. En effet, celui-ci a tué les parents de Sawa pour la prendre sous son aile et en faire une chasseuse et tueuse de criminels notoires. Sous ses airs de lycéenne BCBG, Sawa est devenue une nettoyeuse froide et infaillible, utilisant le dernier cri en matière d'armement. Cet animé gore et dérangeant ne bénéficie pas d'un graphisme de très haut niveau, mais l'action est particulièrement bien soutenue. Attention, avec un scénario aussi noir, n'espérez pas un happy end!
DVD import NTSC zone 1.

MANGANEWS.2

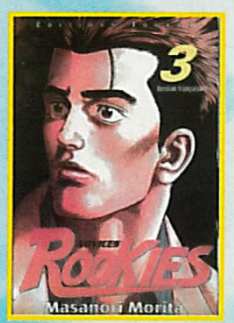
■ **3x3 Eyes 12.** Yakumo surveille Yoko Ayanokoji qui ignore encore qu'elle est Hoashio, la créature serpent ex-sous-fifre du terrible Bénarès. Or ce dernier n'a plus que six mois pour trouver un troisième sanjiyan.

■ **You're under arrest 7.** Ce dernier manga de la série ne dévoile pas de véritable fin. Nos deus flicardes terminent juste leurs aventures sur quelques quiproquos.

■ **Clamp School Detectives 2.** Les enquêtes à six sous se déroulent dans un univers idyllique... tout du moins pour Clamp. Avec des personnages issus de la 4e dimension, ce manga semble surtout destiné à faire plaisir à ses créatrices.

■ **Trefle 4.** Ce 4e volume nous rapproche encore plus du néant. L'histoire n'avance pas et le graphisme manque de consistance. On a toujours l'impression de revoir les mêmes pages dans cet essai poétique foireux de Clamp.

■ **Dragon Head 6.** Ako et l'un des deux déserteurs vont s'approvisionner dans une ville encore debout. Ils sont alors pourchassés par un groupe de cinglés prêchant le suicide collectif, à commencer par celui des autres.



■ **Rookies 3.** Le professeur Kawato tente toujours de constituer une équipe de base-ball avec des "sauvageons". Il faut reconnaître que son insistance et son abnégation font flancher les résolutions nihilistes de plus d'un de ces apprentis délinquants.

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Les Démonstrations

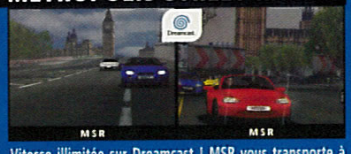
Tous les mercredis et samedis, dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 4 OCTOBRE & SAMEDI 7 OCTOBRE

KOUDELKA

Vivez une aventure grandiose dans un univers mystérieux, fantastique et infesté de zombies. Dans des décors sublimes, vos aventuriers feront preuve d'audace et de perspicacité pour déjouer les pièges des esprits malfaisants qui rôdent.

METROPOLIS STREET RACER



Vitesse illimitée sur Dreamcast ! MSR vous transporte à travers Londres, San Francisco et Tokyo ! Plus de 150 circuits et 40 véhicules disponibles ! Un de vos objectifs : obtenir le maximum de "Kudos" ! De un à huit joueurs.

MERCREDI 11 OCTOBRE & SAMEDI 14 OCTOBRE

MOTO RACER WORLD TOUR

La référence du genre ! Sept disciplines différentes : vitesse sur piste, en ville, runs en dragsters, supercross, cross, trial et freestyle. Vous avez le choix entre des 125, des 250 et même, parfois, des 500 cm3. Les trajectoires et l'inertie des motos sont très bien reproduites, ainsi que la position des pilotes. De un à deux joueurs.

MERCREDI 18 OCTOBRE & SAMEDI 21 OCTOBRE

PARIS/MARSEILLE RACING

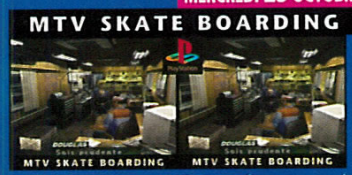
Roulez à toute berzingue dans les rues de Paris et de Marseille fidèlement reproduites, dans ce jeu de course pas comme les autres avec 12 voitures folkloriques, comme la 2 CV et la DS. Il ne vous reste plus qu'à éviter les radars, à détruire des barrières et à semer la police.

EXTREME SPORTS

Attention, montée d'adrénaline assurée ! Du VTT sur des terrains impraticables, du parapente, du snowboard à vitesse vertigineuse, du saut à l'élastique ou encore du deltaplane : Dreamcast vous procure les sensations fortes du sport extrême devant votre T.V. De un à deux joueurs.

MERCREDI 25 OCTOBRE & SAMEDI 28 OCTOBRE

MTV SKATE BOARDING



Pour sa nouvelle gamme, MTV Sports frappe un grand coup : 20 champions de skateboard, dont les célèbres Colin McKay, Rick Howard ou le fabuleux Andy MacDonald, 25 niveaux de jeu, 60 figures à réaliser, 9 modes de jeux différents... De un à deux joueurs !

MTV PURE RIDE

Exercez vos talents aux 4 coins de la planète et effectue les figures les plus spectaculaires. Si vous n'êtes pas rassasié de poudreuse, vous pourrez créer vous-même vos parcours : 20 snowboards authentiques, une musique pour surfer cool, 6 modes de jeu, de un à deux joueurs !

Important !
Cette offre de réservation se termine le samedi 7 octobre.

Réservez-la immédiatement

avant le 7 octobre 2000 au

N°Indigo 0 820 820 720

Ne laissez pas passer cette opportunité de réserver votre PlayStation 2 !

Tous les détails dans votre Micromania et sur **www.micromania.fr**

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux ! Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.
* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Cial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Velizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Cial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Cial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

Micromania donne la parole aux joueurs !

- *Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !*
- *Vous voulez acheter un jeu ? Venez consulter les avis des testeurs !*
- *Un coup de cœur (ou un coup de gueule) ? Manifestez, exprimez-vous !*

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et **gratuitement** 20000 codes, astuces, soluces : MSR (DC) Tenchu 2 (PSX), Deus X (PC)... Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Parasite Eve 2 (PSX), Ecco Le Dauphin (DC), Perfect Dark (N64)...

SOS JEUX

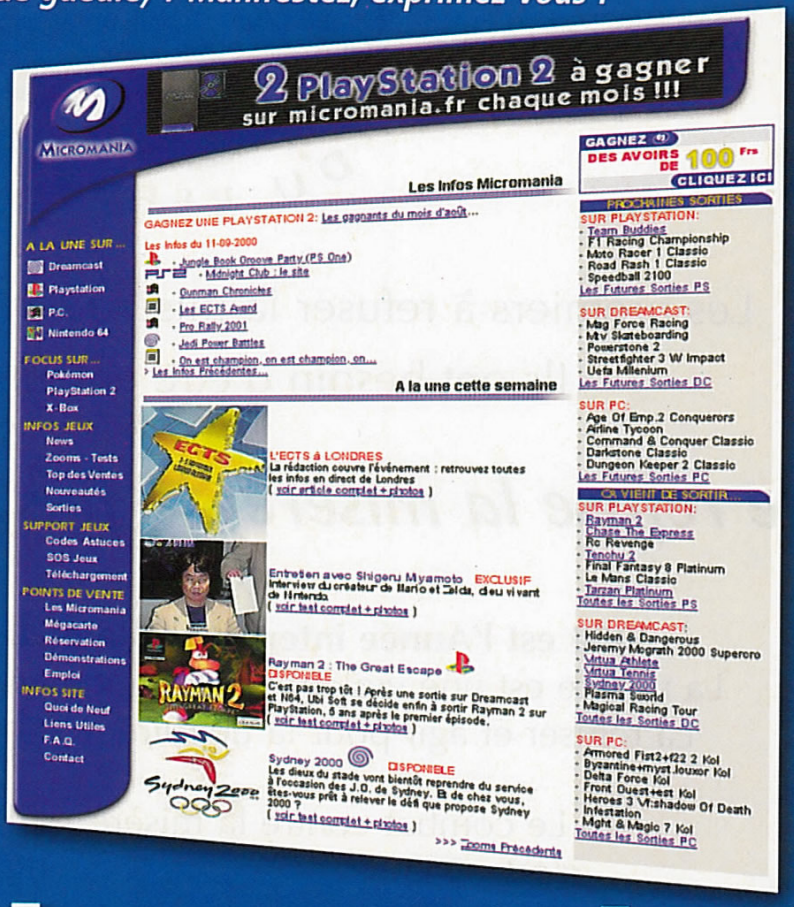
Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.



www.micromania.fr

Le site qui vous donne la parole !

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Cial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Chapelle St-Aubin - 72650 La Chapelle St-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Cial Auchan-Pontet - Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat - 1 gagnant par semaine

17 OCTOBRE 2000

Les premiers à refuser la misère sont ceux qui la vivent.
Ils ont besoin d'être entendus de tous.

« Je refuse la misère, je fais avancer la paix »

2000 est l'Année internationale de la culture de la paix
La misère est une violence faite aux pauvres et à la démocratie.
La refuser et agir pour la détruire, c'est faire avancer la paix.

« Le combat contre la misère est l'affaire de tous :
c'est un engagement de chacun au quotidien ».

Le 17 octobre 2000, manifestons notre accord avec cette Journée.

Coupon à retourner à : Comité 17 octobre - 33, rue Bergère - 75009 Paris

❑ **Je suis d'accord avec le sens de cette Journée. Je refuse la misère. Je veux faire avancer la paix.**

Signature :

Nous vous enverrons des informations sur la façon dont vous pouvez agir pour refuser la misère.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Renseignements (à partir du 1er septembre 2000) : 01 47 70 00 81 - WWW.OCT17.ORG

TESTS

Ah le mois d'octobre... les feuilles mortes et les jeux vidéo qui se ramassent à la pelle: Mario Tennis 64, Turok 3, Alien Resurrection, Space Channel 5, Power Stone 2, Mario Story... l'automne nous offre de bien belles couleurs.

d'or Consoles+

Après un carton monumental (Tony Hawk's Pro Skater est l'équivalent d'un Mario Kart du skate), Activision et Neversoft récidivent. Tony revient plus beau, plus complet, plus mieux, peaufiné, siliconé, lifté, etc. Toute cette bonne volonté suffira-t-elle à combler les fans de bitume sur PS?

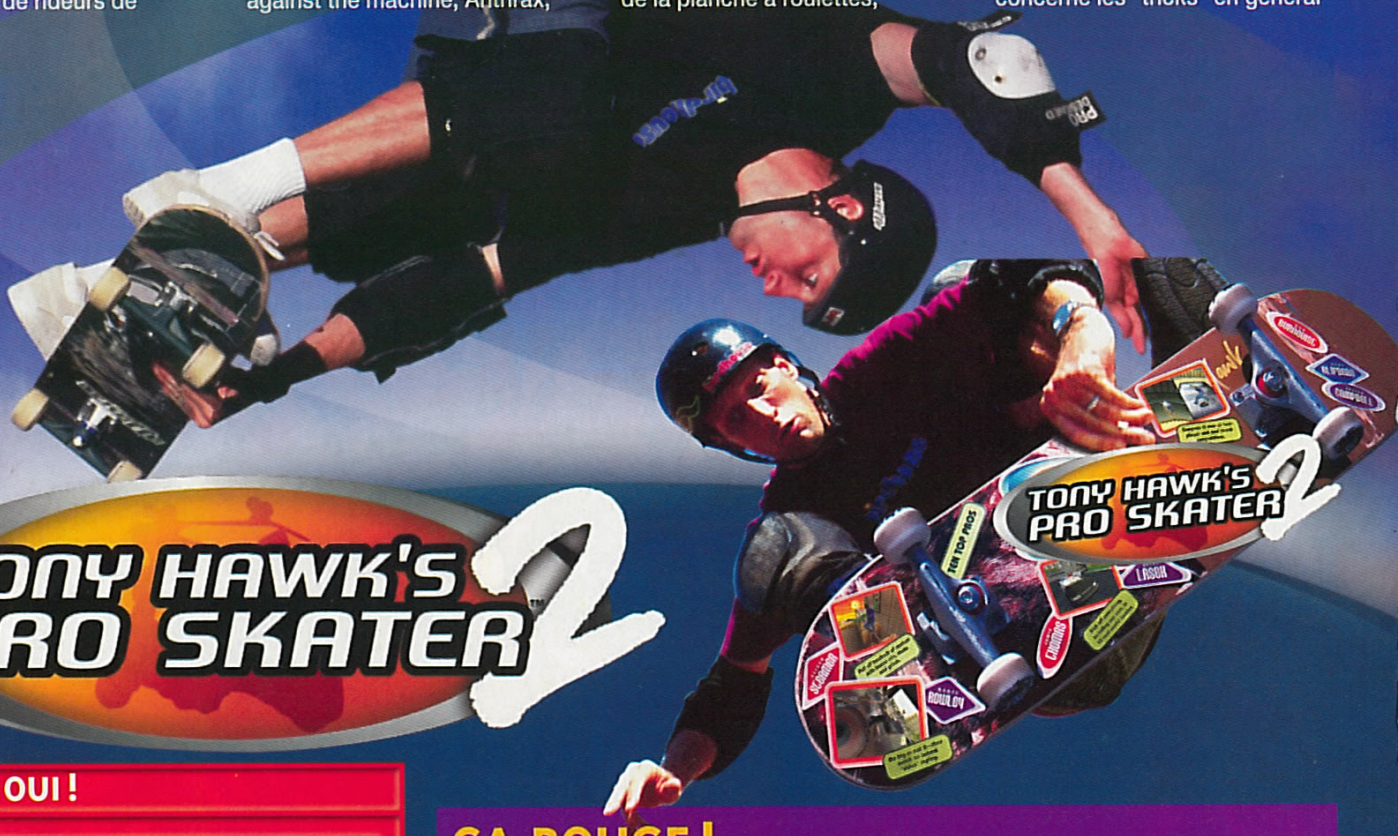
Avez-vous vu nos rues récemment? Elles fourmillent de glisseurs! Les trottinettes reviennent en force, les rolleurs s'accrochent aux bus, les skateurs sont plus rebelles que jamais, bref c'est le boum de la glisse (sauf pour les skieurs, qu'on voit rarement sur les Champs Elysées). Même chose sur console: les jeux de glisse arrivent de partout (MTV, Sega, EA, Activision)! Ce n'est pas l'équipe de rideurs de Consoles+ (KL, Zano, Gia) qui va s'en plaindre! Vous trépignez d'impatience, comme pris d'une envie pressante, à l'idée de connaître toutes les nouveautés de ce nouveau soft, hein?

J'aime la zick!

Allez, zou, c'est parti. Pour commencer, les pistes audio, plus nombreuses, sont composées par des artistes très connus et appréciés. Rage against the machine, Anthrax, Foo Fighters, etc. Ensuite, l'équipe des rideurs de l'extrême s'est agrandie: Steve Caballero (pionnier du skate), Eric Koston (pro du nollie, du switch et inventeur du K-Grind), Rodney Mullen (le roi du street) et enfin Jamie Thomas (le dieu du rail). Voilà pour les petits nouveaux. Et il y a aussi sûrement des personnages cachés comme dans le premier épisode... Mais en dehors de tous ses prodiges de la planche à roulettes, il est aussi possible de créer un joueur en fonction de sos envies: on peut presque tout paramétrer, la couleur de la peau, des cheveux, la corpulence... La panoplie vestimentaire est complète, pants, baskets, bob, t-shirt, casquettes...

J'ai la "trick"!

Les figures artistiques ont elles aussi bien évolué. Tout ce qui concerne les "tricks" en général



AVIS OUI!

En voilà de la bombe, plein de nouveautés, des graphismes encore meilleurs... Tony Hawk 2 reste le jeu ultime sur PS en matière de skate. C'est surtout au niveau de la durée de vie que le jeu a évolué, grâce à l'éditeur de park, au système de Gap, des actions particulières à faire dans les niveaux (entre trente et quarante), au système de planches à débloquer en jouant d'autres persos et autres secrets. Les objectifs sont plus nombreux et certains secrets sont bien planqués. Bref, c'est à une vraie suite que nous avons à faire. Enorme!

SWITCH

ÇA BOUGE!

Dans ce nouvel épisode, l'accent a été mis sur l'interaction du " trasher" avec son environnement. Dans le hangar, grindez les pales de l'hélico; il décollera, et une porte vers l'extérieur s'ouvrira pour dévoiler la cassette secrète. A New York, le métro ne sera accessible que lorsque cinq pièces auront été collectées. Autre exemple, le skate park de Philadelphie s'ouvre lorsqu'on abat les grilles... Plein de petites idées très sympas...

Grindez les pales de l'hélico dans le hangar.

Et hop! une porte s'ouvre, allez chercher la cassette secrète.

Le métro est accessible une fois rempli un objectif précis.

d'ailleurs. La grosse nouveauté c'est le "manual" : l'artistique au sol pour les néophytes... Les flips, grabs, grinds, plants et slides sont plus nombreux, et certains devront même être achetés dans le mode Carrière. Bien sûr les super tricks (à réaliser lorsque la barre de power est à fond) sont eux aussi remis au goût du jour.

On s'balade

L'environnement est toujours aussi agréable et varié : on visite tous les lieux cultes du skate à travers le monde. Mexico, Marseille, New York, Venice Beach. On voyage et on va de surprise en surprise. Et c'est grâce au mode Carrière que l'on se promène.
Dans chaque niveau, il y a une dizaine d'objectifs à remplir, certains d'entre eux sont très précis... La variété est de mise, "wallrider" les sonnettes de l'école, "grinder" une statue ou les rails du métro, trouver la cassette secrète, récupérer cinq pièces pour prendre le métro... Les objectifs sont bien plus nombreux qu'avant et rapportent désormais des dollars. Ils permettront d'acheter soit des points de statistique (réception, rotation, air, etc.), soit des tricks, soit de nouveaux skateboards.

Une certaine somme vous est remise quand vous avez accompli tous les objectifs du niveau et ramassé tous les billets qui y traînent.

Argent trop cher !

Le mode Carrière propose toujours des compétitions, et il est important de garder de l'argent avant d'y participer. Car le principe de notation des tricks est simple, vous faites une figure une fois, elle rapporte 200 points ; au bout de dix fois elle n'en rapporte plus que 20 ! Donc, pour l'or, il va falloir étudier un peu les lieux, afin de voir les possibilités qu'ils offrent.

D'où l'importance d'acheter de nouveaux tricks, et réfléchir avant d'investir dans des stats. Inutile d'investir dans la capacité de saut lorsque les barres de grinds sont très nombreuses sur le parcours. Pour s'entraîner aux compétitions, on peut aussi créer son propre skate park. L'éditeur est le plus complet et le plus convivial à utiliser qu'il nous ait été permis de voir.
Les développeurs ont vraiment mis le paquet pour rendre le jeu encore plus fun, intéressant et réellement représentatif de l'esprit du skate et de la glisse en général. Qui arrivera à égaler Neversoft ?

SKATE PARK WORLD

L'éditeur de skate park est l'une des très bonnes idées de ce jeu. Il est remarquablement bien conçu ! Une trentaine de parcs pré-construits, carrément géniaux, sont disponibles, ainsi que des tonnes de pièces et de modules à choisir. Le skate park peut être joué en mode 2 joueurs et particulièrement en mode Horse. Cerise sur le gâteau, il est simple et rapide d'utilisation.

Le H que vous voyez sert de point de départ au jeu (le Horse du mode 2 joueurs). On peut le placer où l'on veut. Il est aussi possible de fabriquer soi-même ses gaps (voir encadré GAP).

Voici un exemple choisi parmi les parcs préfabriqués. Quelques-uns d'entre eux sont géniaux.

Même le sol peut être décoré à votre goût... Sympa le Smiley !

METS-TOI AU VERT OU FAIS DU STREET !

Vert ? Street ? Késako ? En fait ce sont les deux écoles du skate. En skatepark, on parle de "vert" (prononcez "verte" de l'anglais vertical). Pour tout ce qui est structure naturelle et principalement de rue : on parle de "street". Vous voilà un pro du skate... pas tout à fait. Reste à connaître les cinq principales figures.
Il y a le rail et ses cousins fifty-fifty, grinds, slides. Grinder, c'est passer sur des éléments (muret, rampe d'escalier...) en faisant frotter sa planche, soit par le travers, soit par les essieux. Il existe de nombreuses variantes, "nosegrind", "boardslide". Ensuite, il y a le " manual " pour tout ce qui concerne les exercices d'équilibre en roue libre. Par exemple : tenir l'équilibre sur les deux roues (avant ou arrières), ou encore plus dur sur une seule roue !
Ensuite, il y a les " plants ". Ce sont toutes les actions qui s'exécutent en équilibre sur les mains, généralement en haut d'une structure (rampe, module). Là aussi pas mal de variantes, "gymnast plant", "eggplant"... Vite des photos pour mieux comprendre !

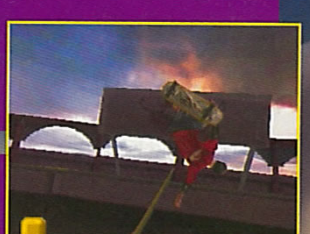
AVIS OUI !

Généralement, les développeurs profitent du succès de leur jeu pour sortir des suites qui n'apportent rien de nouveau. Pour ce Tony Hawk 2, c'est à une véritable "renaissance" que nous avons droit. De nouvelles aires et figures, une durée de vie pratiquement infinie, et top du top : un éditeur de niveaux. Certes, cette dernière option nécessite un léger temps d'adaptation, mais après, toutes les folies sont permises. Enfin, la jouabilité reste instinctive et très agréable, et c'est exactement ce que l'on demande à ce genre de titre...

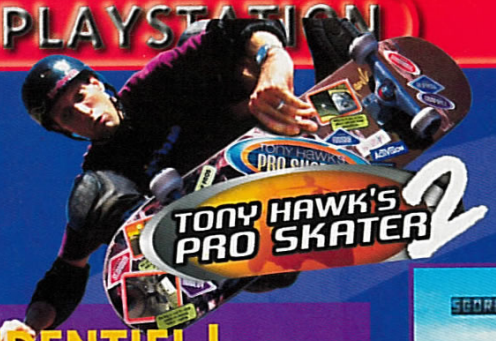
KAEL

Manual : l'équilibriste de l'année, c'est Tony !

Voici un bon exemple de grind.



Tenir sur une main en haut de la rampe, c'est trop dur !

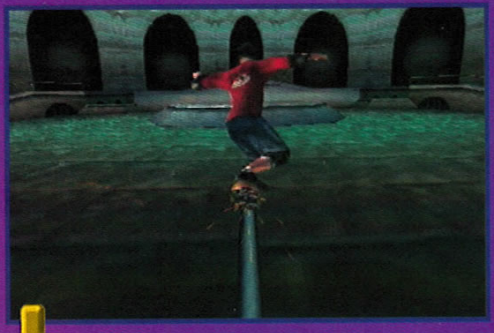


CONFIDENTIEL !

Encore une nouvelle raison de jouer à THPS2. Ce jeu déchire vraiment tout ! Vous participez à des compétitions, et quelques billets de banque sont vraiment bien planqués. Après avoir fouillé tous les endroits visibles, vous n'avez toujours pas les 10 % manquants pour terminer le niveau à 100 % et recevoir une prime. Il y a pas mal de secrets dans tous les stages du jeu ; il va falloir se creuser le crâne et utiliser son board à bon escient pour trouver le pognon ! En voici un bon exemple qui se passe Marseille.

Devant le point de départ, à cinquante mètres environ, il y a un parc avec quelques arbres. L'un d'entre eux est tenu par un bout de bois.

Passez assez rapidement avec Triangle maintenu, pour faire tomber l'arbre sur la palissade et découvrir le secret du niveau...



Une fontaine souterraine ! Tu le crois ça, brother ?

Les clochards à écrabouiller ne seront pas faciles à trouver, ils apparaîtront au fur et à mesure.

Pour atterrir correctement des "big drops" appuyez sur Croix avant de toucher le sol.

Et boum le skateur ! Une histoire rigolote qui se termine mal.

On peut faire un ollie sur le taureau, olé !

GARDEZ LE BON GAP !

Non, on ne peut pas aller faire ses courses chez GAP, le célèbre magasins de prêt-à-porter. Un gap dans THPS, c'est un bonus de figure qui apparaît dans des conditions bien spécifiques : lorsque l'on passe d'un rail à un autre vraiment éloigné. Quand on saute de vraiment très haut, qu'on "grinde" un lampadaire, ou qu'on passe d'une structure à une autre, c'est un "transfer". Dans THPS2, il y a plus de quarante gaps dans chaque niveau. Une option répertorie ceux que vous avez réalisés, il doit donc sûrement y avoir quelque chose à la clef.

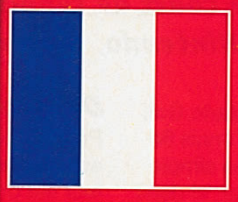
Bullring, la dernière compet', se déroule à Mexico. On peut y effectuer le célèbre looping, que l'on pouvait voir dans la vidéo de THPS1.

Un changement de rail sur l'auvent de l'entrée d'un bâtiment.

Un des lampadaires de l'école peut être renversé. Un petit secret qui permet d'exécuter un gap de plus !

Lors de la compétition du skate park Ventura, deux rails vous ouvriront les deux portes vers l'extérieur...

Les lampadaires de Marseille sont une excellente source d'inspiration pour son run.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- SWITCH-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 À 3 BLOCS)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

L'interface des options est agréable, l'intro en FMV tue tout sur place !

GRAPHISMES 93%

Des textures propres et à l'aspect réaliste. Persos et décors très détaillés.

ANIMATION 94%

Une animation incroyable, des tonnes de mouvements parfaitement reproduits.

MUSIQUE 92%

Une bande-son en béton armé ! Rage against the Machine, Public Ennemy, etc.

BRUITAGES 93%

"Perfect" ! Le bruit du skate change en fonction des surfaces et des lieux...

DUREE DE VIE 93%

Un éditeur de park, encore plus de tricks, d'objectifs et de skaters, des secrets... Pfff !

JOUABILITE 94%

Un parangon de maniabilité. Si tous les jeux de glisse pouvaient être comme ça !...

INTERET 95%

Un aboutissement ! C'est la crème des crèmes, le must du must, le top du top, le fin du fin, l'as des as, le pro du pot, etc. Bref, la référence !

Après un jeu de baston et une simulation de golf, c'est désormais sur un court de tennis que l'on retrouve tous les personnages de Nintendo, ainsi que de nouveaux visages.

A l'image d'un Mario Golf 64, ce Mario Tennis 64 est plus qu'une simple simulation de tennis. Car, si dans son principe il suffit toujours d'envoyer la balle vers l'adversaire, dans la pratique, le jeu offre des nouveautés propres à l'univers de Mario. Côté simulation, ce titre offre tout ce que vous êtes en droit d'attendre d'un jeu de tennis : 5 courts aux surfaces différentes (terre battue, béton, herbe, quick et un niveau caché spécial Mario), 16 joueurs dont 2 cachés (Donkey Kong Junior et Shy Guy), et plusieurs modes (seul, à deux, trois ou quatre participants). Chaque personnage se différencie par des caractéristiques personnelles : puissance, contrôle et vitesse de déplacement, mais aussi par une technique particulière. En effet, certains joueurs, comme Yoshi, basent leur jeu sur la rapidité alors que d'autres, comme Wario, s'appuient sur la puissance de leur frappe.

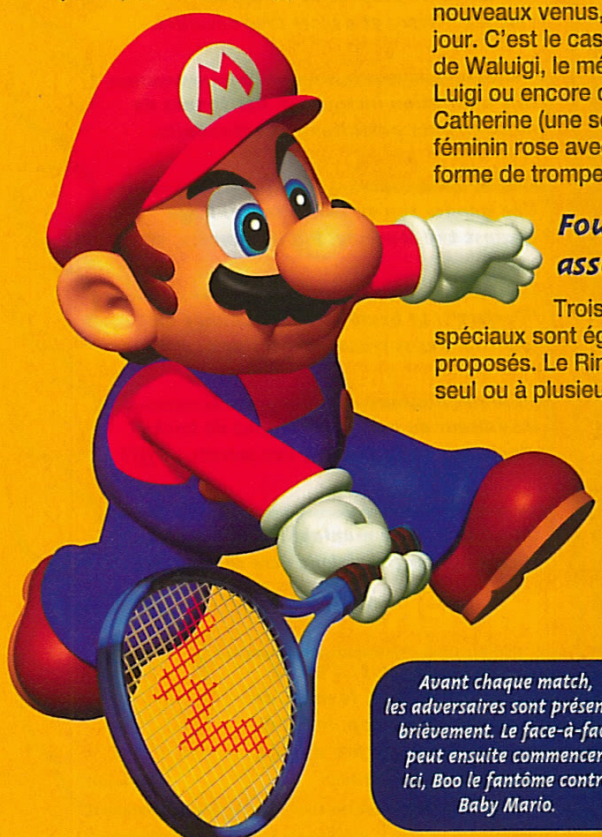
Des persos inédits

Pendant les matches, vos adversaires ont tous un jeu qui leur est propre. Boo le fantôme est doté d'un service qui vous décale complètement dans les couloirs. Waluigi monte systématiquement à la volée et Baby Mario est une bête de course et se déplace à toute vitesse sur le court. En fonction de la surface choisie, la balle réagit de plusieurs manières : elle peut être rapide, lente ou très vive, et ses rebonds peuvent être hauts, normaux ou faibles. Il est important d'assimiler correctement chacun de ces facteurs avant de pénétrer sur le court. Voici pour le côté simulation. Intéressons-nous maintenant au côté "Nintendo" du jeu. Vous vous en doutez, Mario Tennis 64 est truffé de coups spéciaux et de modes de jeu qui sont propres à l'univers de Mario. Ainsi, en plus des personnages célèbres, comme Boo le fantôme, Baby Mario ou Troopa Troopa, on trouve des nouveaux venus, inédits à ce jour. C'est le cas, par exemple, de Waluigi, le méchant cousin de Luigi ou encore de Daisy et Catherine (une sorte de Yoshi féminin rose avec un bec en forme de trompette).

Fous rires assurés

Trois modes spéciaux sont également proposés. Le Ring Shot se joue seul ou à plusieurs. Le but du jeu est simple : faire passer la balle un certain nombre de fois dans des anneaux au centre du terrain. Celui qui gagne l'échange, remporte un nombre de points équivalant au nombre de fois où il est passé dans les anneaux. Le match est gagné une fois que le nombre de points choisi en début de partie est atteint : 50, 100 ou 200 points. Le Pirahna Challenge est très utile pour parfaire la précision de ses coups : coup droit, revers, lob, smash... Le but du jeu est de renvoyer la balle à des endroits précis du court sans que l'adversaire ne la retourne. Pas facile ! Enfin, l'option la plus drôle est très certainement le Bowser Stage. Le match se déroule dans le château de l'ennemi juré de

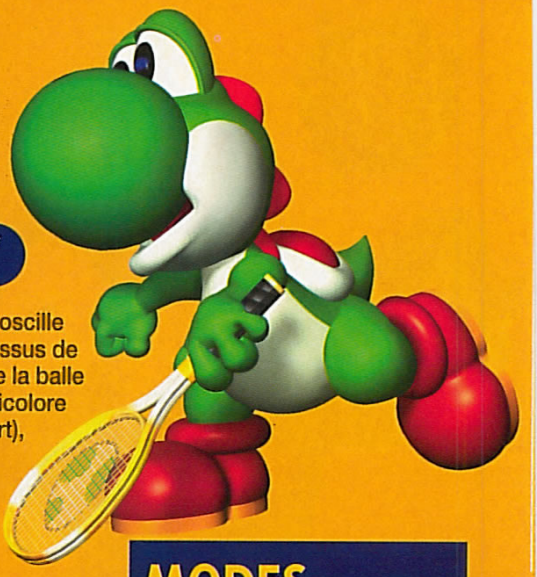
Voici le court spécial que l'on débloque après une victoire dans le premier championnat. Durant les échanges, on peut entendre la célèbre musique de Super Mario.



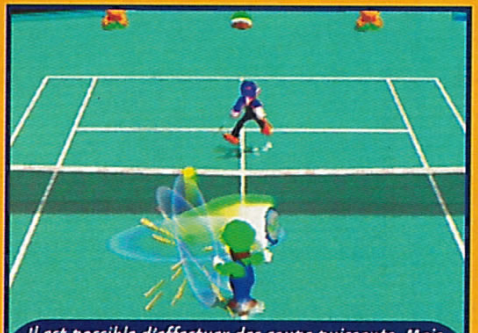
Avant chaque match, les adversaires sont présentés brièvement. Le face-à-face peut ensuite commencer. Ici, Boo le fantôme contre Baby Mario.

En remportant successivement les différents championnats, on ouvre de nouveaux courts, mais on découvre également des personnages cachés.

Un service puissant peut être une arme décisive.



Mario, sur un court qui oscille dangereusement au-dessus de la lave. Chaque fois que la balle heurte un diamant multicolore (comme dans Mario Kart), un gadget est libéré. Il peut être utilisé à tout instant du match pour déstabiliser l'adversaire : coquilles de tortue vertes ou rouges, peaux de banane... une vraie folie ! Fous rires assurés.
Au final, ce Mario Tennis 64 s'avère être un excellent produit qui prend toute sa dimension quand on y joue à 4. Destiné à tous les passionnés de simulation de tennis mais également à tous ceux qui aiment l'univers de Nintendo, voici le jeu de la rentrée à ne pas manquer.



Il est possible d'effectuer des coups puissants. Mais attention, pendant que vous gonflez votre jauge de puissance, il est impossible de vous déplacer.

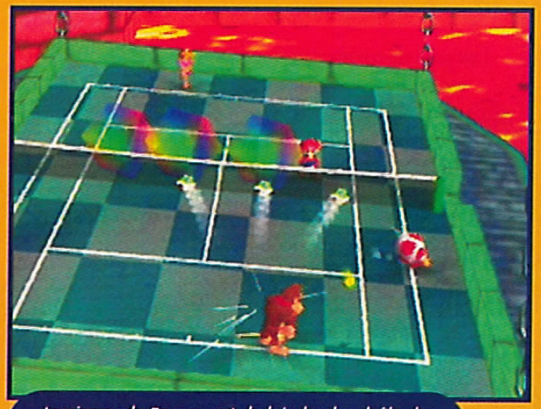
MODES SPÉCIAUX

En plus des traditionnelles options en simple ou en double, ce Mario Tennis 64 vous offre 3 nouveaux modes. Basés sur le tennis, bien évidemment, mais surtout sur des challenges très amusants.

Le court de Bowser rappelle Mario Kart 64 : on peut récupérer des gadgets et les envoyer à son adversaire. Une réussite.

Epreuve de précision. Renvoyez la balle à des endroits précis du court sans que votre adversaire ne la touche.

Les anneaux. Le but consiste à faire passer la balle dans les anneaux. Les matches se jouent en 50, 100 ou 200 points.



Le niveau de Bowser est de loin le plus drôle : la surface tangue lentement et les gadgets fourmillent.

AVIS OUI !

Mario Tennis 64 est une réussite ! Nintendo a su, à partir d'un type de jeu archi représenté (à la limite de la saturation), proposer une simulation de tennis exceptionnelle. La jouabilité est excellente, la prise en main rapide et les graphismes aussi fins que détaillés. Ajoutez des modes de jeu dignes d'un Mario Kart, et vous obtiendrez la simulation de tennis la plus drôle qui puisse exister à ce jour sur Nintendo 64.

NIIICO

Les Replays offrent des vues inédites. Remarquez la peau de banane devant Wario : un pas en avant et il glisse !

De nouveaux personnages font leur apparition. On les retrouvera certainement dans de futurs titres Nintendo.

Pendant les Replays, en appuyant sur le bouton B, on change de caméra. Il est ainsi possible de profiter au mieux du dernier échange.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : RUMBLE PAK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%

Une intro amusante et de nombreuses options. Tous les textes sont en japonais.

GRAPHISMES 90%

Les couleurs sont pétantes. Grande finesse des joueurs.

ANIMATION 90%

Fluide et rapide, ça bouge très bien. Un vrai bonheur.

MUSIQUE 89%

Amusante sans être gonflante. On retrouve les airs des jeux Nintendo.

BRUITAGES 90%

De très bonne qualité. Il n'est pas envisageable de jouer sans eux.

DUREE DE VIE 88%

Seul ou à plusieurs, le jeu se révèle très amusant. De nombreux modes.

JOUABILITE 95%

La prise en main, comme toujours avec Nintendo, est au top. Un vrai régal.

INTERET 95%

Ce Mario Tennis 64 est une réussite incontestable, tant au niveau des graphismes, que du plaisir de jouer. Fabuleux à quatre.

AVIS OUI !

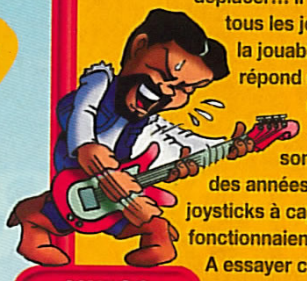
Les jeux de tennis ont le vent en poupe en ce moment. J'avais déjà craqué pour Virtua Tennis sur DC. Cette fois-ci, c'est Mario Tennis qui m'éclate. Les deux se classent dans des répertoires totalement opposés, et tous les deux sont aussi fantastiques. Dans le registre délire et jouabilité, Mario Tennis est imbattable. Il se démarque surtout avec ses modes à 4 joueurs simultanément qui sont, comme on l'attendait, excellents. Les petits et les grands trouveront rapidement le moyen de s'amuser, grâce à son ambiance folle et bon enfant.

GIA

KOROKORO KIRBY

Après un épisode très moyen sorti cet été sur Nintendo 64 en version américaine, on attendait avec une certaine anxiété ce tout nouveau Kirby sur Gameboy Color. La surprise est de taille et le jeu se révèle excellent. La raison de notre enthousiasme: la prise en main inédite à ce jour pour un jeu vidéo.

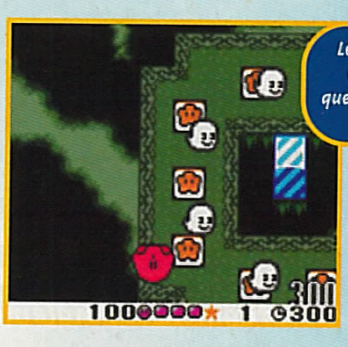
AVIS OUI !



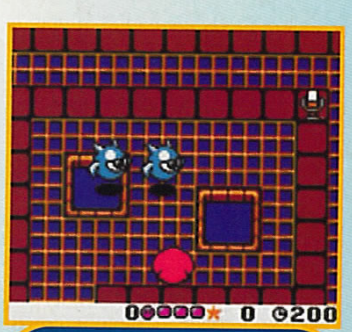
Quelle impression! Dès les premières secondes de jeu, on se dit que Nintendo a fait très fort avec ce nouveau Kirby. Orienter la console pour se déplacer... il fallait oser! Je rassure tous les joueurs un peu sceptiques: la jouabilité est parfaite, et Kirby répond de manière impeccable à chacun de nos mouvements. Nous sommes bien loin du milieu des années 80 et des premiers joysticks à capteurs à mercure qui ne fonctionnaient qu'approximativement. A essayer coûte que coûte!

NIIICO

Après un nombre impressionnant d'épisodes sur les différentes consoles de Nintendo, la série des Kirby commençait à s'essouffler. Il fallait une idée de génie, trouver quelque chose d'inédit pour relancer ce jeu auprès du public japonais, et, par extension, aux publics américain et européen. Quelques comprimés, plusieurs assiettes de sushis Guronsan et pas mal de nuits blanches ont été nécessaires, mais le résultat est là: Korokoro Kirby. La grande nouveauté de ce jeu de plates-formes réside dans sa jouabilité. En effet, pour diriger son personnage à travers les niveaux, on ne touche plus à la croix de direction, ni même aux boutons A et B: tout se fait en inclinant la Gameboy Color dans la direction vers laquelle on souhaite se déplacer. Pour sauter? Pas de problème, il suffit tout simplement d'orienter la console d'un petit coup sec vers soi. Dans son principe, Korokoro Kirby reste un classique jeu de plates-formes avec des obstacles à franchir, des ennemis à assommer et des pièges à éviter. Cependant, les sensations de jeu, complètement inédites, sont absolument démentielles. Jamais auparavant on n'avait ressenti un tel plaisir de jouer sur console. La sensibilité est parfaite, et Kirby répond à la moindre de nos sollicitations. Nintendo, on le savait déjà, ne rigole pas avec la jouabilité. En voilà une nouvelle preuve.



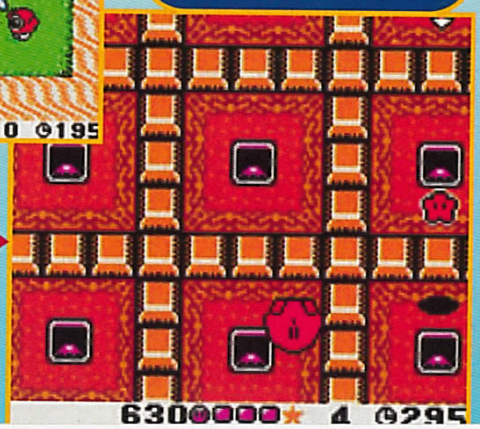
Les clins d'œil à Super Mario sont légion: outre certaines musiques, on retrouve quelques personnages propres à l'univers du plombier moustachu.



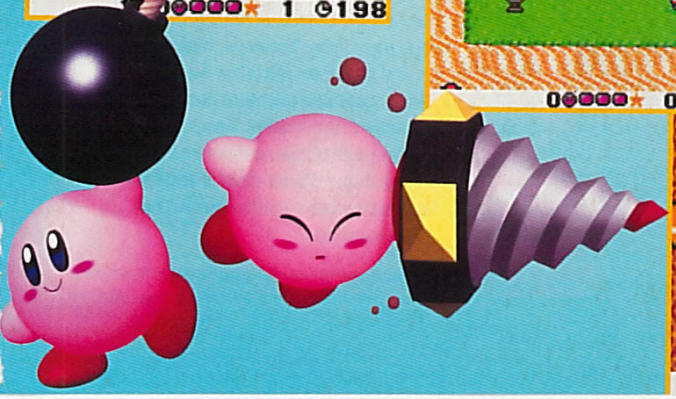
Pour éviter le contact avec les ennemis, ce qui vous fait perdre du temps, pensez à vous glisser sous les grilles.

Les flippers servent de check point: si vous perdez, vous revenez aux derniers flippers rencontrés.

Le micro, sur la gauche de l'écran, permet à Kirby d'étourdir ses adversaires en hurlant.



Dans chaque trou se dissimule un petit personnage qui permet à Kirby de sauter au-dessus des murets.



- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: NINTENDO
- Éditeur: NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS
- Sauvegarde: OUI (INTERNE)
- Compatible: -

PRESENTATION 75%
Rien d'exceptionnel. Textes en japonais, mais ça ne gêne pas.

GRAPHISMES 70%
C'est mignon, sans exploiter toutes les capacités de la GBC.

ANIMATION 75%
Aussi souple que fluide. Pas de ralentissement. Très agréable.

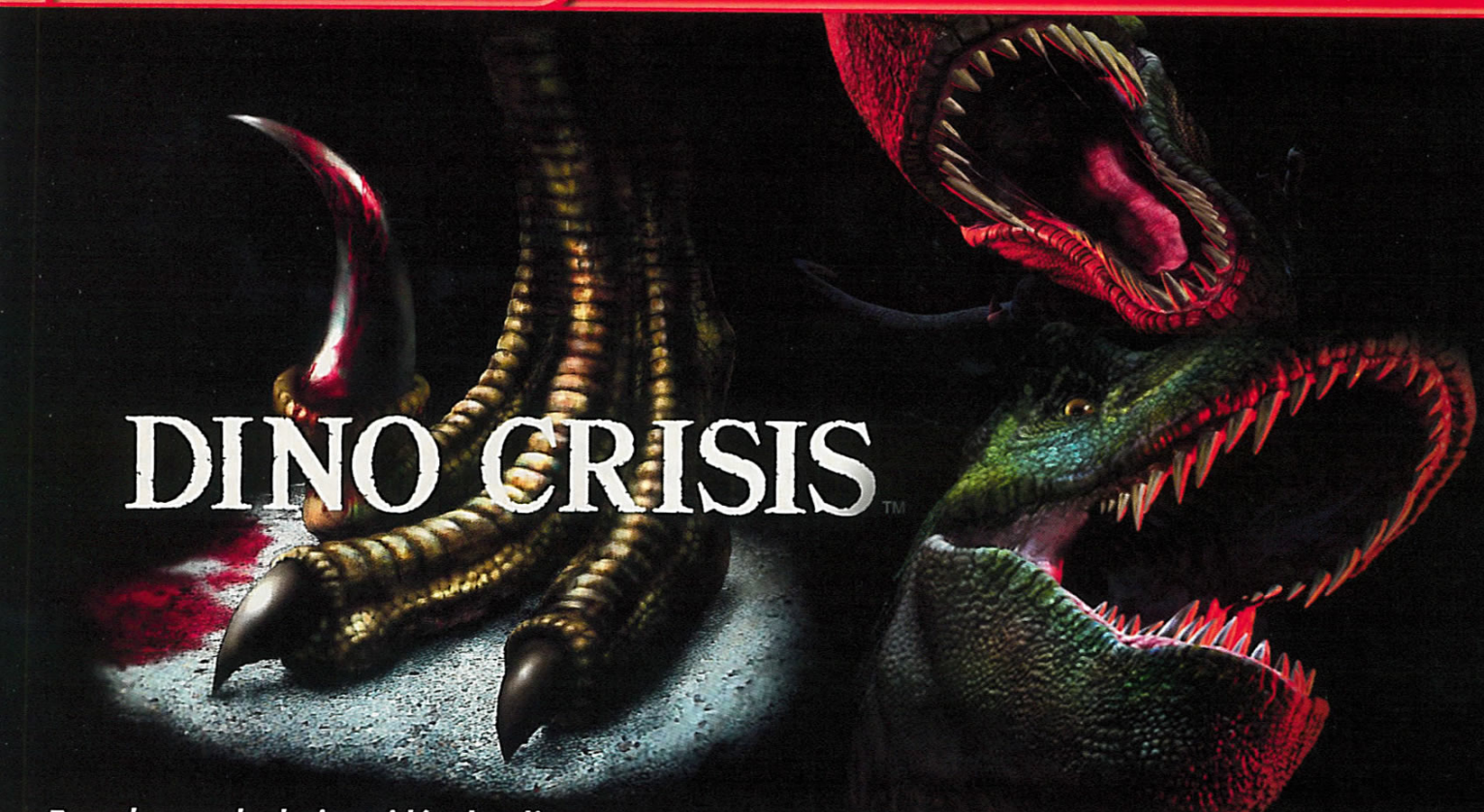
MUSIQUE 78%
Fidèle à la série. On retrouve certains thèmes de Super Mario!

BRUITAGES 85%
Drôles et bien réalisés, ils collent à l'ambiance du jeu.

DUREE DE VIE 88%
Les niveaux, sans être immenses, sont très nombreux.

JOUABILITE 90%
La jouabilité Nintendo! Jouer en inclinant la GBC est démentiel.

INTERET 90%
Ce Kirby est une grande réussite. Cette manière de jouer relance complètement le genre.



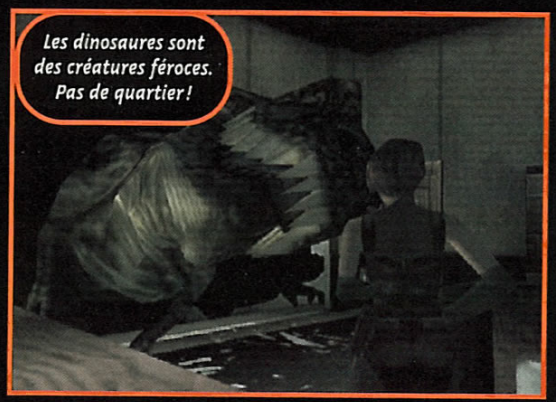
DINO CRISIS™

Dans le monde du jeu vidéo, les dinosaures ont rarement l'apparence de paisibles animaux, Capcom l'a bien compris. Les possesseurs de Dreamcast vont être aux anges, et les fans de Dino Crisis vont acheter une Dreamcast. Finalement, tout le monde sera content.

Comme aucun jeu d'aventure/action ne se déroule dans un monde où tous les gens sont parfaits et où la vie s'écoule sans anicroche, le scénario de Dino Crisis situe l'action sur une île déserte où des expérimentations génétiques étranges et sordides ont lieu. De nombreux génies scientifiques ont été réquisitionnés pour travailler sur ce site maléfique. Vous incarnez Regina, une femme à poigne et au courage sans limite. Vous faites partie d'un commando débarqué sur l'île pour récupérer un scientifique du nom de Kirk. Le plus étrange est que ce scientifique est censé être mort depuis maintenant trois ans. Il est soudainement réapparu à la tête d'une équipe de recherche dont les travaux semblent aussi obscurs que dangereux.
Vous serez aidé dans votre quête par deux intrépides gaillards, répondant aux doux noms de Rick et Gail. Ces lascars viendront vous prêter main forte dans les situations difficiles, et il y en aura un paquet. Vous devez investir l'île et les différents complexes qui la composent. Les pièges sont nombreux, et vous risquez d'être croqués à la moindre occasion.

Un concept bien connu

La prise en main de ce Dino Crisis ne risque pas de désarmer les possesseurs de Code: Veronica. En effet, comme dans tout véritable Resident Evil-like, les phases de réflexion alternent avec les phases d'action dans un rythme soutenu. Les énigmes se divisent en deux grandes catégories: la résolution de casse-tête, pour lesquels les informations glanées au cours de l'aventure vous aideront, et la quête d'objets divers et variés pour accéder à de nouveaux lieux. Les phases d'action vous opposent à des monstres d'un autre âge mais aux crocs bien acérés. Des armes et des munitions peuvent être récoltées au hasard de l'aventure. Des potions de soin viendront panser vos blessures et vous permettront de continuer votre quête. L'aventure est longue et pleine de rebondissements inattendus. Vous allez sursauter au moindre bruit suspect, et il vous faudra beaucoup de courage et une bonne stratégie pour venir à bout de tous les pièges que vous réserve Dino Crisis.



AVIS OUI, MAIS...

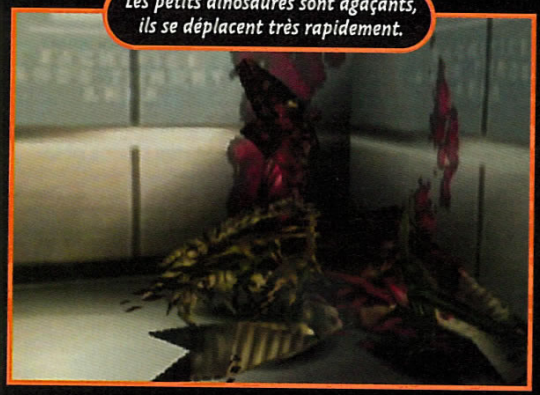
Et une cure de jouvence pour Dino Crisis, une! L'aventure est la même que sur Playstation, mais les graphismes ont été retravaillés pour obtenir un visuel plus accrocheur. Les couleurs ont gagné en intensité et les détails sont plus fins que jamais. Certes, le jeu est moins abouti que Code: Veronica, mais c'est un vrai plaisir de retrouver sur Dreamcast une aventure aussi effrayante et prenante. Les péripéties sont parfois un peu convenues et, si le jeu manque d'originalité, il applique néanmoins des recettes qui ont fait leurs preuves.

TOXIC

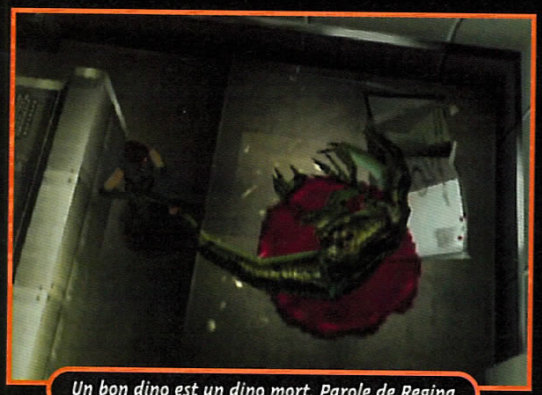
AVIS OUI !

Les dinosaures attaquent ! Avant de retrouver la suite sur PS, Dino Crisis est dispo sur Dreamcast. C'est une bonne chose, le côté technique est bien sûr amélioré avec des textures mieux lissées et plus jolies. Une animation un poil plus fluide, mais pas plus détaillée. L'ambiance reste la même, avec des dinos sans pitié et des petites énigmes, histoire de se dire qu'on ne fait pas que du massacre de sauriens à la chaîne. Dino Crisis est à conseiller à ceux qui ont fini Veronica. Même si Capcom n'a fait que calquer. Et calquer, ce n'est pas dessiner !

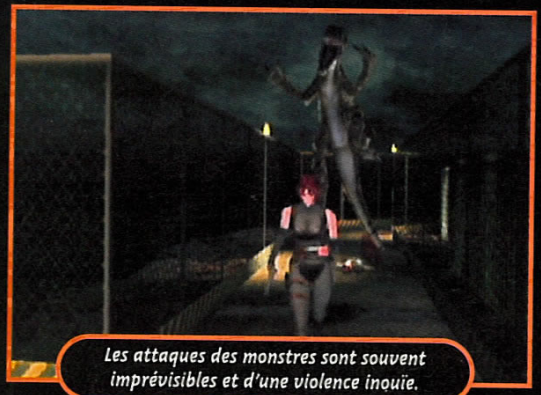
SWITCH



Les petits dinosaures sont agaçants, ils se déplacent très rapidement.



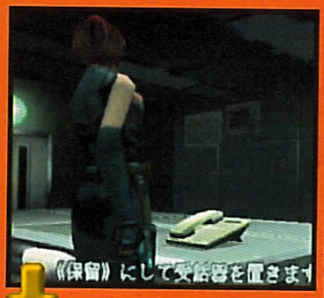
Un bon dino est un dino mort. Parole de Regina.



Les attaques des monstres sont souvent imprévisibles et d'une violence inouïe.

A EN PERDRE LE NORD

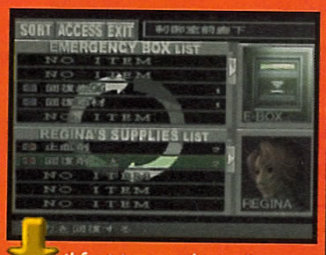
Dino Crisis vous en fera voir de toutes les couleurs. Les endroits parcourus sont assez grands pour se perdre. Chaque lieu regorge de petites et grosses bêtes qui ne cherchent qu'à vous nuire. Faites donc un ménage en profondeur avant de partir en exploration.



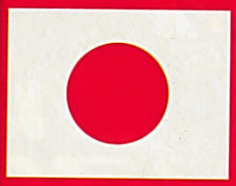
Il va falloir jouer avec les éléments du décor. Certains objets peuvent vous faire progresser.

Les rencontres avec les autres protagonistes vous aiguilleront sur des parties différentes de l'aventure. Faites le bon choix !

La salle de réunion regorge de secrets. Restez sur vos gardes pour parer à toute attaque.



Il faut trouver des petites clefs pour utiliser les coffres de soins muraux. Bien utiles en toutes circonstances.



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 91%

Les images de synthèse sont soignées, dynamiques et impressionnantes.

GRAPHISMES 90%

Un bel effort. Mieux fournis et plus détaillés que sur PS.

ANIMATION 88%

Les mouvements sont parfois un peu raides, mais l'ensemble bouge bien.

MUSIQUE 87%

La tension est de chaque instant. Des thèmes classiques et néanmoins efficaces.

BRUITAGES 88%

Beaucoup de petits plus sonores contribuent à l'atmosphère oppressante.

DUREE DE VIE 90%

Les lieux et les couloirs sont nombreux. Ils regorgent de surprises en tout genre.

JOUABILITE 88%

Quelques imprécisions dans les mouvements, mais rien de grave.

INTERET 88%

Une réalisation plus soignée gâte les possesseurs de Dreamcast. Les possesseurs de Playstation ne doivent pas rougir, le fond du jeu est le même.

MOTO RACER WORLD TOUR

MOTO RACER WORLD TOUR

Après deux volets de Moto Racer au sommet du succès, Delphine commence à maîtriser le genre. La preuve avec Moto Racer World Tour.

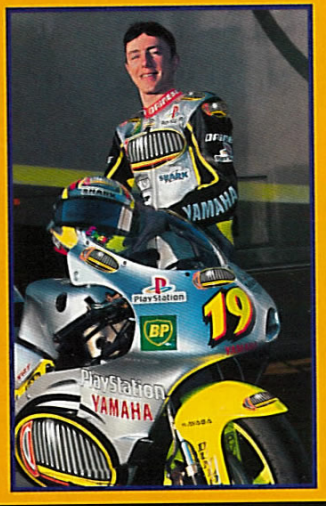
La série des Moto Racer s'est toujours démarquée par la présence de plusieurs types de motos. Cette fois-ci, Delphine a décidé de frapper encore plus fort en proposant plus de sept disciplines. En plus des classiques courses sur bitume et du motocross en extérieur et en intérieur (en plusieurs catégories de cylindrées), on pourra aussi piloter en freestyle, en dragster, en trial, et même conduire sur la route en plein trafic. A ce sujet, les Parisiens reconnaîtront aisément les bords de Seine dans le circuit baptisé Rive Gauche. Un petit clin d'œil sympa de la part de Delphine.

L'un des meilleurs

Ce nouveau volet propose donc de véritables innovations et pas seulement de nouveaux circuits et motos, comme c'est bien trop souvent le cas. Moto Racer World Tour se détache aussi des autres productions sur Playstation par la qualité de sa réalisation. La moto et le corps du pilote sont modélisés séparément, et cela se voit particulièrement dans les virages sur le bitume. Les genoux rasent le sol et les torses se déportent pour faire basculer le centre de gravité. Enfin, même si cela paraît évident, dans la réalité, la conduite d'une moto est radicalement différente de celle d'une voiture. Les développeurs l'ont bien assimilé (sûrement grâce à l'implication d'Olivier Jacque et de son Team de compétition) et en ont bien reproduit à la maniabilité. Ne vous amusez donc pas à freiner en plein virage ou à braquer le guidon en pleine vitesse. Anticipez bien les virages, et étudiez les trajectoires idéales. Sinon, c'est la chute garantie. Et quand votre pilote se mange lamentablement l'asphalte, cela donne le mal de cœur, car les chocs sont particulièrement violents. Avec toutes ces qualités, Moto Racer World Tour se place comme l'un des meilleurs dans un genre trop peu représenté. Et en plus, c'est un jeu français, alors que demande le peuple ?

SIR OLIVER

Le développement de Moto Racer World Tour a bénéficié des services de professionnels de la moto, comme le champion français Olivier Jacque et son équipe Tech 3. Leurs conseils ont été, apparemment, bénéfiques pour le comportement des motos et la position des pilotes.



AVIS OUI !

Enfin un véritable jeu de moto ! Depuis le premier Moto Racer, je n'avais jamais trouvé mon bonheur. Avec l'arrivée de ce troisième volet, j'avoue être comblée. Mais il est loin d'être parfait. D'une part, la difficulté est trop élevée, encore plus que dans le premier épisode. Cela devient rébarbatif, car avant de gagner une course, l'entraînement peut durer des heures. D'autre part, les épreuves de motocross ne sont pas bien finalisées : l'animation est saccadée quand plusieurs concurrents sont à l'écran.

GIA

AVIS OUI !

Ce Moto Racer possède beaucoup de qualités pour séduire les adeptes de vitesse sur deux roues... Les graphismes sont de bonne qualité et la sensation de vitesse est excellente (surtout en vue intérieure). Dommage que l'animation ne soit pas toujours très fluide et que du clipping apparaisse de temps à autre... Avec ses deux modes de course, l'entraînement complet et le niveau de difficulté assez relevé, vous n'êtes pas près d'en voir la fin. Bref, si vous aimez le genre, n'hésitez pas.

ZANO

LE MONDIAL DE LA MOTO

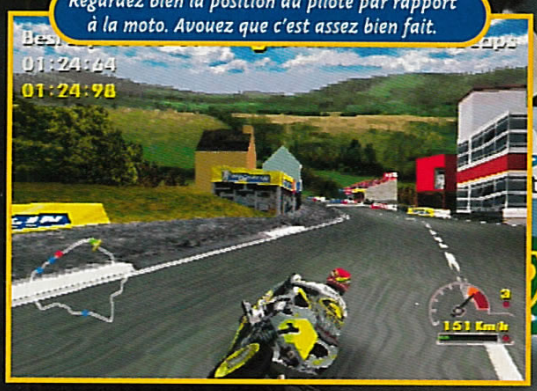
Plus de sept disciplines sont représentées, dont certaines carrément inédites sur Playstation, comme le trial. Mais pour s'y essayer, il faudra les mériter...

Amusez-vous à compter les modes disponibles.

En trial, il faut rouler au ralenti pour ne pas finir au sol.

La course en plein trafic sur la rive gauche s'inspire de la véritable route qui longe la Seine à Paris.

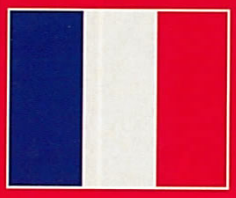
En dragster, les pointes de vitesse peuvent atteindre plus de 600 km/h. Et si vous êtes doué, frôler les 700 km/h est tout à fait possible.



Regardez bien la position du pilote par rapport à la moto. Avouez que c'est assez bien fait.

Comme dans les premiers épisodes, faire une roue arrière permet d'accélérer rapidement.

Et boum, le pilote n'a même pas eu le temps de changer de position, tellement le choc était brutal.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DELPHINE
- Éditeur : SCEE
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAS ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 70%

Juste quelques écrans de démo, aucune introduction en images de synthèse.

GRAPHISMES — 93%

Très réussis. Les motos sont particulièrement bien modélisées.

ANIMATION — 85%

Dommage que les courses de motocross avec des adversaires soient si saccadées.

MUSIQUE — 85%

Du hard FM parfois très bourrin, mais qui colle bien à l'esprit du jeu.

BRUITAGES — 90%

Les moteurs sont bien rendus. Les différences entre les cylindrées sont sensibles.

DUREE DE VIE — 93%

La difficulté est très élevée, mais les récompenses en valent la peine.

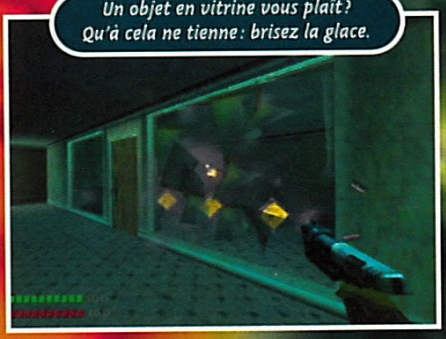
JOUABILITE — 90%

C'est maniable, et on comprend vite les comportements des motos.

INTERET — 90%

Delphine nous livre un Moto Racer à la hauteur des deux premiers. La réalisation est très soignée, sauf les épreuves de motocross un peu ratées.

Huit modes différents vous attendent en Multijoueur.



Un objet en vitrine vous plait ? Qu'à cela ne tienne : brisez la glace.

TUROK 3

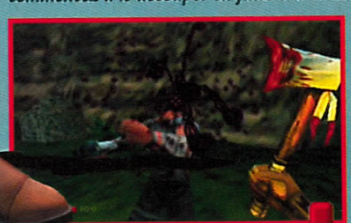
SHADOW OF OBLIVION

HACHER MENU

La hache dont on est armé en début de partie, malgré son apparence primitive, se révèle très utile quand les munitions viennent à manquer.

Choisissez le légume de votre choix. Si possible frais et bien conservé.

Prenez une hache bien aiguisée et commencez à le découper en fines tranches.



Enlevez les bas morceaux : la tête est très indigeste. Voilà qui est mieux.

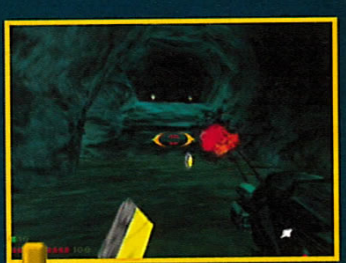
BRAINSTORMING

Il existe une arme exceptionnelle dans ce Turok 3 : le Cerebral Burst. Bien utilisée, elle inflige des dégâts considérables aux adversaires qui se trouvent alors démunis de cerveaux, et par la même occasion, d'ailleurs, de tout ce qui se trouve au-dessus de leurs épaules.

Lockez un ennemi comme l'indiquent les points rouges.

Actionnez la détente. Le Cerebral Burst file vers l'adversaire.

Le Cerebral Burst est en position. Il n'attend plus que vous.



Appuyez à nouveau sur la détente : la tête de l'adversaire explose !

Le PSG, en plus d'être une équipe de foot, est aussi l'arme la plus dévastatrice du jeu.

En ville, les snipers sont équipés de lance-missiles. Et ils ne rigolent pas !

Le grappin est un accessoire indispensable pour se déplacer de toit en toit ou pour atteindre des zones infranchissables en temps normal.

AVIS OUI, MAIS...

Sans extension mémoire, les graphismes de Turok 3 sont franchement moches et n'incitent pas à avancer. Le Ram Pack est indispensable pour tous ceux qui veulent se lancer dans l'action. Le jeu, à proprement parler, reste un bon Doom-like, dans la lignée des épisodes précédents. Quelques défauts sont encore présents dans cette nouvelle version : localisation des tirs peu précise et ralentissements assez nombreux. Turok 3 n'en reste pas moins un bon produit sur Nintendo 64, destiné à tous ceux qui sont friands d'action sanglante.

NIIICO

Le Ram Pak permet d'afficher des détails impressionnants. On voit plus loin et le jeu gagne en intérêt.

Fer de lance d'Acclaim, Turok le chasseur de dinosaures, troisième du nom, est de retour sur Nintendo 64. Amateurs de sang frais, de cervelles explosées et de viscères en tout genre, veuillez passer à table, vous allez être servis.

Comme dans les épisodes précédents, parler du scénario serait perdre son temps. Même si le jeu se découpe en différentes séquences et semble suivre une ligne directrice, le principe reste bien évidemment toujours le même : survivre aux attaques des ennemis, résoudre quelques énigmes de temps en temps et trouver le point de sortie du niveau dans lequel on évolue.

Des armes fantasques

En ce qui concerne les ennemis, vous allez en prendre pour votre grade : ils sont nombreux et ont du répondant. Si leur armement n'est pas très puissant en début de partie, au fil du jeu, il deviendra conséquent et surtout très dangereux pour votre santé. Bien évidemment, vos armes vont également évoluer au fil de votre progression. Votre hache va rapidement céder la place à un pistolet, puis à fusil à double canon. Par la suite, d'autres armes, complètement fantaisistes, feront leur apparition : leurs dégâts seront à la hauteur de leur taille, c'est-à-dire impressionnants. Au final, votre arsenal comptera pas moins de 24 armes. Sachez également qu'Acclaim a tenté de localiser les tirs. Shooter un ennemi aura des répercussions différentes suivant l'endroit visé : la tête, le bras ou une jambe. Cependant, la précision n'est pas au rendez-vous, et il arrive souvent qu'un adversaire perde un bras alors qu'on lui tire dans la tête. Le jeu n'est reste pas moins très gore et le sang gicle à gros bouillon.

Niveau d'huile

Les niveaux, quant à eux, sont partagés en différentes sections : on ne se promène plus dans d'immenses territoires où il est si facile de se perdre. Chaque section comporte une mission précise qu'il convient de réussir pour parvenir au niveau suivant. Le jeu est ainsi découpé en cinq mondes gigantesques, répartis en une quarantaine de sections. Concernant les énigmes, elles se résument à actionner quelques interrupteurs afin de débloquer une porte ou un ascenseur. Rien de bien compliqué. Autre bonne nouvelle, il est possible de sauvegarder à tout instant de la partie. Terminé les points de sauvegardes dispersés n'importe où. Voilà qui va enfin vous faciliter la tâche.

Ram Pak indispensable

Graphiquement, le jeu s'en tire plutôt bien. Cependant, la présence du Ram Pak est indispensable pour profiter pleinement de ce Turok 3. Sans, les graphismes deviennent très brouillons et indigestes. Avec, au contraire, on joue pratiquement en plein écran et en haute résolution. Cependant, les animations n'en sont pas pour autant plus fluides : il arrive que de lourds ralentissements se fassent sentir quand trop d'ennemis sont présents à l'écran. Trop pas cool (© Zano 1999).

Partie à quatre

Enfin, sachez qu'un mode Multijoueur est proposé et que quatre kékés peuvent s'affronter simultanément. L'écran est alors partagé en... 4, chacun jouant dans la portion d'écran qui lui est dédiée. Huit modes de jeux différents vous attendent : du plus connu, le Deathmatch, au plus subtil, Capture the Flag, vous avez de quoi vous amuser pendant de longues heures. Voilà qui relance l'intérêt du jeu et surtout sa durée de vie.

Autre arme efficace : le Razor Wird. Sorte de lame-boomerang, elle déchiquette les ennemis et revient toujours dans vos mains.

TUROK 3

AVIS YO !

J'aime bien le nouveau Turok (sans Turok, qui laisse la place à deux nouveaux persos). Les graphismes sont plus fins et colorés, mais uniquement si vous disposez du Ram Pak. Une bonne partie du jeu se passe dans une ville moderne, mais on retrouve la jungle du premier épisode et quelques dinosaures par la suite. Comme les volets précédents, ce nouveau Turok est bien bourrin, et séduira les maniaques de la gâchette. Turok 3 est loin d'égaler GoldenEye ou Perfect Dark au niveau de la profondeur, mais il offre une excellente occasion de blaster à tout va.

AHL

DE BONNES RÉSOLUTIONS

Le conseil du mois : Turok 3 sans Ram Pak n'est que ruine de l'âme. Jouer sans, c'est un peu comme rouler en Rolls dans son box : ça n'apporte rien. Alors, faites prendre l'air à votre Turok 3, il ne demande que ça.

Sans Ram Pak, l'écran de jeu est plat et les graphismes pixélisés.

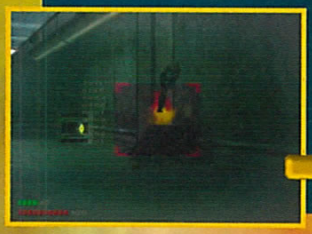
Avec Ram Pak, le jeu gagne en finesse. On joue presque en plein écran.

SNIPER AVENUE

Comme dans tous les Doom-like actuels, une arme de sniper est proposée. Pour Turok 3, c'est le Tek Bow, une évolution du Bow (un arc), qui s'y colle. Avantage : on vise avec une grande précision et on inflige des dégâts importants aux adversaires.

Choisissez un adversaire pas trop con.

Engagez la visée de précision.



Décochez une flèche explosive : c'est terminé !

IMPACT DE SOLIDARITÉ

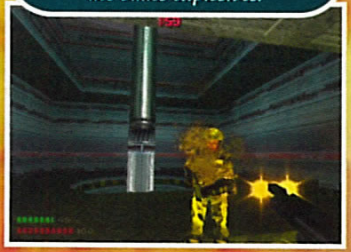
Acclaim a tenté d'instaurer un système de localisation des tirs : en fonction de l'endroit visé, votre adversaire perdra un bras, une jambe ou une tête. Cependant, ce système manque de précision et le membre perdu est très aléatoire, ce qui est parfois très amusant.

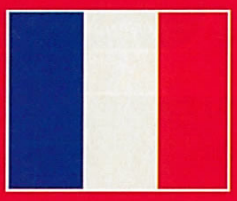
Bras droit, bras gauche... au choix. De toute façon, pas de bras, pas de chocolat.

Et une jambe en moins, une. Perdre un membre s'accompagne toujours d'une gerbe de sang.

Un zombie, même sans tête, continue de marcher quelques secondes. Terrifiant.

L'évolution du fusil en Fire Swarm permet d'utiliser des balles explosives.





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : CARTE-MÉM. (11 B.)
- Compatible : RAM PAK, KIT VIBRATION
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

Quelques scènes cinématiques durant la partie, des options variées et claires.

GRAPHISMES 92%

Le Ram Pak est indispensable pour apprécier le jeu à sa juste valeur.

ANIMATION 82%

Quelques ralentissements malgré le Ram Pak. Pas cool !

MUSIQUE 85%

Présente quand il le faut.

BRUITAGES 85%

Certains sont particulièrement réussis, d'autres beaucoup moins.

DUREE DE VIE 90%

Le mode Solo est assez difficile. 8 modes en Multijoueur. De quoi s'éclater.

JOUABILITE 88%

La prise en main demande un temps d'adaptation.

INTERET 89%

Turok 3 est un Doom-like de bonne qualité, à condition d'y jouer avec le Ram Pak.

GTA 2

Ce GTA 2 Dreamcast s'est fait attendre. La version Playstation est depuis longtemps dans les boutiques, on est donc en droit d'espérer que Rockstar Games ne s'est pas contenté d'une simple conversion...

Le premier volet de GTA, pour ceux qui ne connaissent pas, avait fait couler pas mal d'encre lors de sa sortie. En effet, écraser des piétons innocents, buter des flics et être l'homme à tout faire des organisations mafieuses n'est pas courant dans un jeu vidéo... On peut donc comprendre que certains aient été choqués par ce soft plutôt sauvage, et nous les remercions de s'occuper de notre santé mentale et de nous préserver de toute cette violence gratuite. Le second volet, quant à lui, s'est fait plus discret, et pas mal de phases de jeu avaient été aseptisées pour éviter une nouvelle polémique, notamment en ce qui concerne le vocabulaire.

Peu d'évolutions

Pas de changements énormes dans cette version Dreamcast par rapport à celle sur Playstation, sauf bien sûr, des graphismes plus fins et des jeux de lumière plus prononcés. L'aventure est toujours la même : on doit exécuter toutes sortes de tâches pour les gangs qui règnent sur les villes. Le but du jeu est dans un premier temps de se forger une solide réputation de lascar. Ensuite, lorsque la confiance d'un des gangs est acquise, il suffit de mener à bien ses missions pour engranger les dollars. On alterne donc pilotage musclé, fusillades, vols, assassinats, et de temps à autre on pose une petite bombe...

GTA s'essouffle...

La vue est toujours la même, à savoir au-dessus de son perso (ou de sa voiture), et les commandes de la version Playstation ont été conservées. Le jeu s'avère toujours aussi répétitif, et le fun du premier volet n'y est plus. Graphismes sombres, sommaires, confort visuel précaire et humour douteux démotivent rapidement le joueur. Bref, ce Grand Theft Auto 2 ne corrige pas les erreurs des versions Playstation. Sans réelles innovations, le jeu reste tout simplement fidèle à l'esprit du premier volet. Amusant un moment...

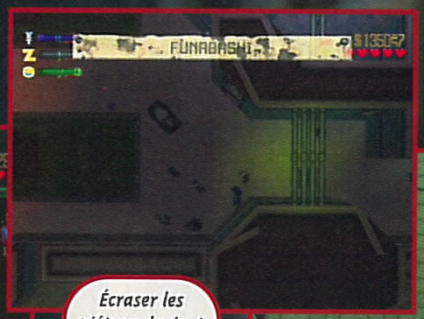
AVIS OUI, MAIS...

J'avais adoré le premier GTA ; le second m'avait amusé. Mais là, j'ai l'impression d'en avoir fait le tour, et je me suis rapidement ennuyé avec cette version Dreamcast. Si la conduite des véhicules est un peu plus facile – notamment dans les ruelles –, piloter reste toujours délicat. Et l'animation saccadée ne vient rien arranger. Bon, les fans purs et durs vont s'amuser, car le jeu est toujours aussi malsain, mais nombreux sont ceux qui risquent d'être déçus par la qualité globale de ce titre.

ZANO

La police met souvent son nez dans vos affaires. Il est préférable de se faire oublier.

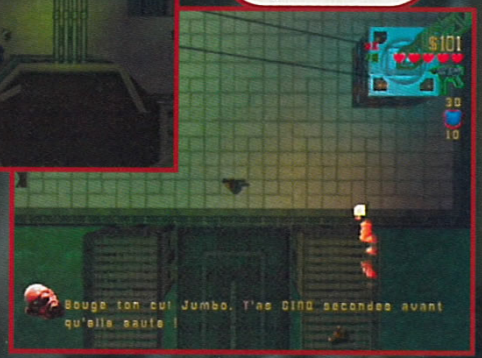
On assiste à de beaux effets de lumière dans les ruelles sombres.



Les missions à pied sont nombreuses et délicates. La taille du perso ne facilite pas la tâche.

Une petite attaque au bazooka... Dix bagnoles à dégommer en temps limité.

Écraser les piétons devient presque banal. Dès le second carrefour, on ne compte plus ses victimes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ROCKSTAR
- Éditeur : TAKE 2
- GRAND BANDITISME
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION	*Un film d'intro plutôt moyen, et des menus simples mais clairs...*	82%
GRAPHISMES	*Assez fins, mais la Dreamcast n'est pas surmenée.*	84%
ANIMATION	*Défilement du décor saccadé et mouvements du perso mauvais.*	70%
MUSIQUE	*Agréables. Dommage qu'elle sonne comme un autoradio.*	86%
BRUITAGES	*Assez réduits et pas très bien réalisés*	70%
DUREE DE VIE	*Plus de 70 missions, mais on tourne rapidement en rond.*	88%
JOUABILITE	*Diriger les caisses n'est pas aisé ; quant au perso, c'est la cata.*	75%

INTERET 80%

Fidèle à l'esprit des deux versions PS, ce titre a perdu un peu de son fun avec le temps.

Sydney 2000

Les séances d'abdominaux fessiers sont essentielles pour faire progresser son poulain.

Le triple saut nécessite une bonne vitesse d'appel. Plus la vitesse est importante plus le saut est long.

La jouabilité de l'épreuve de kayak, est loin d'être exemplaire. Cette compétition reste néanmoins intéressante.

Rien ne sert de courir, il faut soulever à point !

Dans l'ensemble, les graphismes sont agréables.

Le mois dernier, nous avons eu l'honneur de tester la version Playstation de Sydney 2000. Cette simulation d'athlétisme est désormais sur Dreamcast. Espérons qu'elle comportera moins de mauvais points.

Des images d'introduction vous plongent de plain-pied dans l'événement le plus important en matière d'athlétisme, les J.O. de Sydney. Douze épreuves vous attendent : le 100 mètres plat, le lancer de javelot, le triple saut, le 110 mètres haies, le lancer du marteau, le saut en hauteur, le 100 mètres nage libre, l'haltérophilie, le kayak, le cyclisme, le plongeon et le tir. A vous de briller si vous voulez remporter des médailles. L'écran de sélection du menu principal permet d'accéder directement au mode Arcade, qui propose deux variantes : l'une, la Classique, n'offre qu'un essai au cours duquel il faut réaliser un bon résultat pour accumuler les points, tandis que dans l'autre, vous avez droit à plusieurs essais. Si vous choisissez le mode Olympique, vous devrez veiller sur la carrière d'un jeune athlète. Soyez précis dans le choix des entraînements et des compétitions qu'il disputera. Le but est de l'amener à la consécration suprême : la médaille d'or. Dans ce mode, toutes les catégories sont représentées.

Encore plus de sensations

Il est possible de jouer jusqu'à quatre sur la Dreamcast, et de charger un sportif par manettes et VM interposés pour que votre athlète personnalisé puisse rivaliser avec ceux de vos petits camarades de jeu. Le mode Entraînement favorise la prise en main des différentes épreuves et permet d'assurer des bons résultats dans les grandes compétitions. La plupart des épreuves demandent de la précision et de la concentration car, pour animer les sportifs de Sydney 2000, il faut réaliser des figures grâce à des enchaînements de boutons spécifiques.

Les options, diverses et variées, vous permettront également de paramétrer la manette comme bon vous semble et d'améliorer le confort de jeu. A défaut de la plus haute marche du podium, ce Sydney 2000 sur Dreamcast mérite au moins une petite médaille.

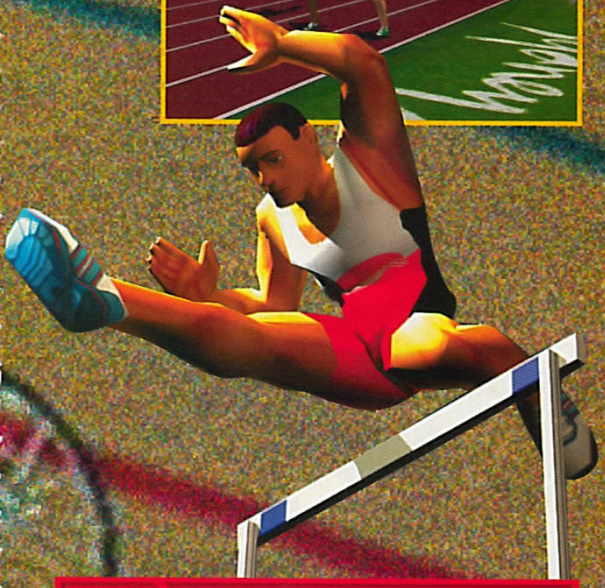
AVIS OUI, MAIS...

Il est clair que la jouabilité et les graphismes de ce Sydney 2000 redorent le blason d'Eidos. La version Playstation pouvait nous faire craindre le pire quant à l'intérêt de cette nouvelle simulation d'athlétisme ; il n'en est rien. On apprécie les détails et la jouabilité assez intuitive. Les modes de jeu innovent et proposent des challenges variés. Reste que ce Sydney 2000 se contente d'assurer le minimum de qualité nécessaire à une grosse licence. Bref, ce titre manque un peu de profondeur.

TOXIC

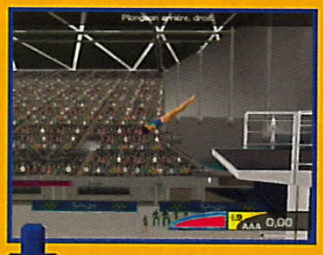
Puissance et précision sont requises pour le lancer de marteau.

L'épreuve reine des J.O. : le 100 mètres plat

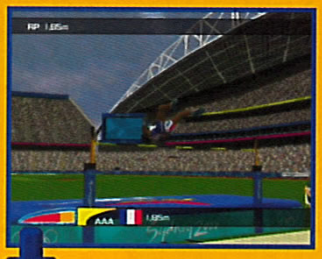


LA VIE DE CHAMPION

Certaines épreuves méritent le détour et réclament un bon entraînement pour bien figurer dans le mode Olympique.

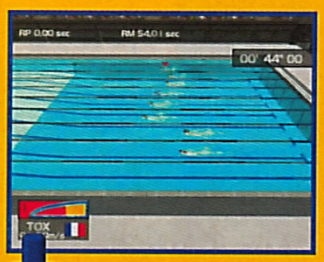


Le plongeon demande un timing d'enfer et une bonne préparation. Choisissez vos figures et appliquez-vous à parfaitement les réussir.

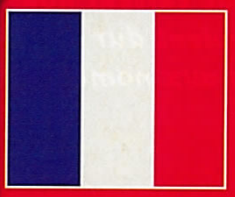


Le saut en hauteur sollicite une parfaite maîtrise de l'espace. L'appel est primordial.

Le tir est à déconseiller aux plus nerveux. Le maniement exige de l'adresse et du savoir-faire.



Le 100 mètres nage libre nécessite une bonne endurance. Il faut tenir la longueur de deux bassins !



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : -**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : EIDOS**
- **Éditeur : EIDOS**
- **ATHLÉTISME**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : MOYEN**
- **Difficulté : MOYENNE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : -**
- **Vibrations : -**

PRESENTATION — 83%

Une introduction pas vraiment originale.

GRAPHISMES — 88%

Les athlètes ont une esthétique étrange, mais le souci du détail est appréciable.

ANIMATION — 85%

Des mouvements un peu rigides malgré quelques beaux efforts de modélisation.

MUSIQUE — 60%

Des thèmes vraiment peu inspirés. Aucune originalité.

BRUITAGES — 78%

Les bruits de la piste sont un peu trop discrets. Le public reste froid.

DUREE DE VIE — 90%

Les modes de jeu sont complets et originaux. De belles heures de détente.

JOUABILITE — 87%

Il est possible de réaliser quelques beaux exploits, mais la profondeur est limitée.

INTERET — 87%

Des graphismes agréables et une jouabilité qui tient la route confèrent à ce titre une espérance de vie correcte.

AVIS OUI, MAIS...

Comparé à la version Playstation, ce Sydney 2000 DC est plutôt réussi. Les graphismes deviennent acceptables, ce qui n'était pas le cas sur la console de Sony. Mais à cette heure olympique, la concurrence est rude. Face à Virtua Athlète (I LOVE) et International Track n Field qui arrivera bientôt, difficile de faire le poids. Ensuite, et bien que les épreuves soient bien diversifiées, les manipulations pour les réussir sont quelque peu compliquées. Mais bon, il s'agit de la licence officielle des jeux de Sidney. Et rien que pour ça, il mérite votre attention...

KAEL

Du nouveau sur Playstation : de la formule 1... Chaque éditeur nous sort son cru 2000, et il devient dur de faire son choix. Alors, face aux nombreux concurrents, ce Formula One 2000 de Psygnosis n'aura pas la tâche facile...

FORMULA ONE 2000

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

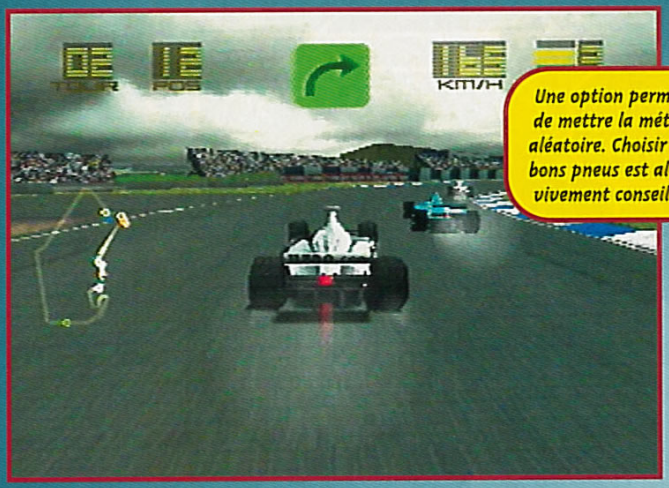
C'est maintenant une habitude, grâce à la licence officielle FIA, on retrouve les pilotes et les véhicules de la saison en cours. Ainsi, il est possible de prendre la place de grands messieurs de la Formule 1, comme par exemple M. Shumacher, M. Hakkinen, ou Jean Alesi (cherchez l'intrus)... Le jeu comporte un mode Grand Prix où l'on retrouve les circuits de la saison 2000, et un mode Arcade, où il est possible de disputer des courses rapidement et sans se prendre la tête avec les réglages.

Quelques qualités

D'emblée, on constate que le jeu est relativement joli. La route et la voiture sont assez fines et lisses, et les décors – sans être hallucinants – s'avèrent corrects. Par exemple, on peut apercevoir les zones d'ombre des arbres sur le bord de la piste, ou bien les hélicoptères de la télé qui survolent la course. Côté animation, c'est moyen. Si la sensation de vitesse est bien retranscrite, le défilement du décor laisse un peu à désirer. Enfin, côté bruitages, l'ensemble est assez complet : on peut entendre la foule acclamer les participants, et les bruits des moteurs sont assez bien retranscrits. Par contre, il est préférable d'enlever les commentaires car ils sont peu pertinents et arrivent souvent en retard...

Peu réaliste

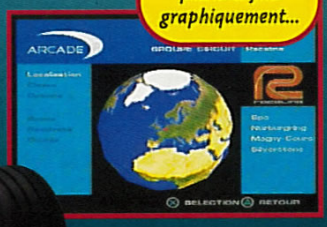
Les courses peuvent se paramétrer dans les moindres détails (nombre de tours, règles de la F1, dégâts sur les véhicules...), et il est donc possible de rendre le déroulement du championnat assez réaliste. Malheureusement, l'intelligence artificielle des autres concurrents est peu travaillée, et bon nombre de dépassements se terminent par des collisions assez surprenantes. Le comportement de la voiture est trop "arcade", et surtout le pilotage manque cruellement de précision. Les sensations semblent avoir été privilégiées au détriment du réalisme. Les bolides pardonnent bon nombre d'erreurs pour peu que les réglages soient appropriés au temps et au type de circuit... Bref, ce Formula One 2000 est correct, sans plus. En dépit de ses quelques qualités (graphismes et jouabilité), il ne possède pas de véritables arguments pour s'imposer face aux autres jeux de F1 sur Playstation.



Une option permet de mettre la météo aléatoire. Choisir les bons pneus est alors vivement conseillé.

Lorsque l'on remet les gaz en sortie de virage, on laisse un peu de gomme sur la piste.

Des panneaux indiquent le type de courbe que l'on va aborder.

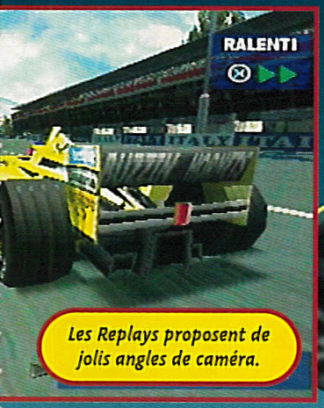


Les menus sont stylés, mais malheureusement pas très fins graphiquement...

AVIS MOUAIS...

On s'amuse avec ce Formula One 2000... quelques heures au maximum. Le Championnat de F1 se termine rapidement, et ce n'est pas le mode 2 joueurs qui captivera les foules. Si la sensation de vitesse est bonne, au bout de deux courses, on se lasse du pilotage. Celui-ci aurait pu être plus subtil et plus précis. Et si l'intelligence artificielle des autres voitures avait été plus poussée, les dépassements auraient gagné en intérêt. Mais bon, ceux qui aiment l'arcade y trouveront peut-être leur bonheur.

ZANO



Les Replays proposent de jolis angles de caméra.

Ce concurrent vient d'exploser son moteur, de la fumée sort de sa monoplace.

Jean Alesi dans la pelouse... Une image que l'on aimerait voir moins souvent...

VITE VU

La quasi-totalité des jeux de caisses proposent plusieurs vues, mais elles ne sont pas toutes très jouables. Elles peuvent changer du tout au tout les sensations et la difficulté du jeu... Ce Formula One 2000 offre quatre caméras, dont deux à l'intérieur du véhicule.

La vue la plus classique, mais aussi la plus jouable : loin du véhicule, et légèrement surélevée.

On retrouve la vue cockpit, toujours aussi injouable...

La vue intérieure est facile à jouer, mais peut dérouter si on s'est habitué à jouer en vue extérieure.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : SONY
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

Mis à part la jolie petite cinématique d'intro, les menus sont assez laids...

GRAPHISMES 85%

Inégaux... La route et la caisse sont correctes, mais les décors sont moyens.

ANIMATION 83%

Le défilement de la route est bon, mais le décor ne suit pas et saccade un peu.

MUSIQUE 87%

Agréable et rythmée, cependant elle s'avère un peu répétitive.

BRUITAGES 87%

Assez nombreux, mais les commentateurs sont de trop.

DUREE DE VIE 83%

Le championnat est long. Ensuite, le mode Arcade occupe quelques heures de plus.

JOUABILITE 80%

Le maniement de la caisse est simple mais trop imprécis pour être intéressant.

INTERET 84%

Quelques qualités, pas mal de défauts, et surtout un pilotage arcade bien peu captivant.

AVIS NON, MAIS...

Ce nouveau volet de Formula One ne risque pas de satisfaire les puristes. Il s'agit purement et simplement d'un jeu d'arcade où les sensations priment sur le fond. Certes, l'impression de vitesse est correcte, mais je ne suis pas aussi emballé que Zano concernant l'esthétique générale. A part la modélisation soignée des véhicules, le visuel n'est pas particulièrement accrocheur. La conduite est assez intuitive, mais ne permet pas d'approfondir différentes techniques de pilotages. Ce Formula One 2000 devient vite ennuyeux, et ce malgré la présence de la licence officielle.

TOXIC

Mégahit

CAPCOM VS. SNK

MILLENIUM FIGHT 2000

On croyait cette union impossible, et pourtant ils l'ont consommée... Les deux leaders de la baston 2D se sont pacsés pour créer un jeu qui devrait réunir les fans des deux camps.

Depuis l'apparition, il y a de nombreuses années, de Street Fighter et de Fatal Fury, les amateurs de castagne virtuelle s'étaient scindés en deux camps. Le premier avait préféré le bébé de Capcom pour son côté bourrin et ses magies dévastatrices. Quant aux autres, ils s'étaient laissés séduire par le titre de SNK pour son côté beaucoup plus technique et la nécessité de connaître sur le bout des doigts le moindre petit Combo.

Les deux écoles

Ceux qui se sont essayés à Street Fighter et à Fatal Fury le savent très bien : ces deux jeux sont vraiment différents. Et pourtant, dans Capcom vs SNK, on pourrait croire qu'ils ont toujours été ensemble. Tout d'abord, vous avez le choix entre deux modes de combat appelés Capcom Groove et SNK Groove. La principale différence entre ces choix se situe au niveau des super pouvoirs. En effet, dans la première sélection, la barre d'attaques spéciales est découpée en trois parties, et elle se remplit au fil du combat. En choisissant la deuxième option, votre barre doit être remplie par une charge. Une fois la jauge au maximum, vous ne disposez que de quelques secondes pour lancer votre coup. Bien sûr – et dans le but de respecter les deux univers –, les manipulations à effectuer ne sont pas les mêmes. Mais si vous n'avez pas l'habitude de pratiquer l'un des deux styles de combat proposés, pas de panique. Les 28 personnages peuvent être utilisés dans les deux modes. Capcom, qui s'est chargé du développement, a pris en compte les différences physiques et techniques des protagonistes. Ainsi, chaque combattant possède un nombre de points (de 1 et 3). Lors du choix de vos personnages, vous ne disposez que de quatre points. À vous, donc, de choisir les bons combattants. Par exemple, vous pouvez en prendre quatre d'une valeur de 1 point, ou deux d'une valeur de 2 points.

Par rapport aux autres volets de la saga Street, cet épisode s'est considérablement appauvri en modes de jeu. Exit donc les Survival et autre Time Attack. En Solo, vous ne pourrez participer qu'au simple mode Arcade. Hormis vaincre le boss de fin, il faudra aussi gagner des points pour faire ses courses dans le magasin de secrets. Il est également impossible de changer de personnage en cours de combat, et encore moins de combiner des attaques. La seule nouveauté vraiment intéressante (mais pas pour nous), c'est que ce jeu est compatible avec la borne d'arcade du même nom et la Neo Geo Pocket. Vous pourrez donc faire transiter personnages, niveaux et couleurs de fringues. Mais cette option est bien sûr réservée à ceux qui vivent au Japon. Il en est de même pour l'option Web... Dommage !

Difficile de décrire l'état d'esprit dans lequel on se trouve lorsqu'on voit apparaître ce superbe décor animé.

Le mode Color Edit permet de modifier toutes les couleurs de son personnage. Chun-Li, en rouge et noir, en jette un max.

AVIS OUI !

Ce Capcom vs SNK est intéressant. Le style de combat des deux écoles est parfaitement respecté. Pour ma part, je n'étais pas vraiment fan des jeux SNK. Mais là, j'ai réellement pu découvrir ces personnages que je trouvais un peu trop difficiles à contrôler, limite chiants. Graphiquement, il est impressionnant de voir que l'on peut encore être ébloui par de la 2D. Les effets de lumière, comme les ombres, sont merveilleusement travaillés. De plus, on retrouve la jouabilité sans faille made by Capcom qui force le respect. C'est décidé, je cours me l'acheter...

KAEL

C'EST LES SOLDES !

Le mode Secret est la seule option susceptible de vous faire jouer en solo. Il existe en tout 77 secrets à débloquer. Chacun vous coûtera des dollars. Pour les obtenir, il faut jouer et rejouer. Pour corser encore plus la chose, les bonus à acheter n'apparaissent que lorsque vous avez accompli une action particulière dans la partie Arcade. Par exemple, avant de pouvoir acheter des nouveaux costumes pour Ryu, il faut d'abord finir le jeu avec lui... Bon courage !

Dans le mode Secret, vous pouvez relier une Neo Geo Pocket et acheter des stages, des costumes, etc.

Une fois que vous avez récolté assez d'argent, vous pouvez faire vos courses.

M. Bison est comme d'habitude présent à la fin. Avec sa vitesse, il posera bien des problèmes aux personnages SNK.

Duel entre les deux poids lourds de Fatal Fury et de Street Fighter.

Dans ce niveau, les ombres des personnages apparaissent sur les murs. Un travail remarquable, digne des plus grands jeux en 3D.

Avant chaque duel, des petites scènes "annoncent" les décors. Certaines sont vraiment fun.

Vous pourrez enregistrer vos combats et montrer que vous êtes le meilleur.

AVIS OUI, MAIS...

Capcom VS SNK était attendu depuis longtemps, et ce n'est pas la version GB qui aurait pu rassasier les fans de vrai baston. Les deux écoles réunies sur DC vont ravir tous les passionnés. Le résultat est vraiment bon : c'est très sympa visuellement et la maniabilité est plus que correcte. J'ai bien aimé le système de jouabilité optionnel (SNK ou Capcom) et le système de handicap (les boss comptent pour trois persos). La durée de vie est plutôt bonne, et on ne se lasse pas de botter le cul des persos de Street !

SWITCH

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : -

PRESENTATION 75%
Très sobre. Il serait temps de faire quelque chose de ce côté-là.

GRAPHISMES 92%
Les persos de Capcom ont un peu perdu de leur résolution.

ANIMATION 96%
Comme d'hab', parfaite.

MUSIQUE 82%
Elle passe inaperçue. En tendant l'oreille, on se rend compte que l'on ne perd rien.

BRUITAGES 88%
Tout nouveaux. Assez sympas et très réalistes (même les boules de feu).

DUREE DE VIE 94%
Seul, on s'ennuie vite. A deux, on peut aller jusqu'au bout de la nuit.

JOUABILITE 94%
Les pro-Capcom comme les pro-SNK s'y retrouveront. Pad arcade conseillé.

INTERET 90%

Ce Capcom vs SNK devrait plaire aux mordus de baston 2D. Avec un hit de cet acabit, la Dreamcast prouve qu'elle assure dans tous les domaines.

Mégahit

Valkyrie Profile

Originalité. Ce mot peut à lui seul définir parfaitement Valkyrie Profile. Après une sortie japonaise pratiquement passée inaperçue, voici que ce titre débarque aux États-Unis. C'est une aubaine pour les fans de RPG, car ce jeu ne verra probablement jamais le jour en Europe...

L'UNION FAIT LA FORCE

Le mode Battle de Valkyrie Profile est différent de celui des autres RPG. Chacun des quatre boutons de la manette sert à contrôler un personnage. Lorsque vient votre tour d'attaquer, vous pouvez choisir votre ordre d'assaut, ou les faire attaquer à plusieurs en même temps. Ces assauts combinés sont parfois indispensables pour venir à bout d'un adversaire doté d'une forte défense.

Entre les attaques, les contre-attaques et les magies, les scènes de bataille s'enchaînent sans répit pour notre plus grand bonheur.

Si un ennemi est doté d'une forte défense, aucun de vos assauts ne pourra le toucher. Mais si tous vos combattants frappent ensemble, alors sa garde se brise.

Lorsque tous les coups de tous vos personnages touchent l'ennemi, il est possible de faire appel aux forces spéciales de votre armée.

La fin du monde est proche. Dans Asgard, la terre des dieux, une guerre sacrée est sur le point d'éclater, ce qui aurait pour effet de détruire Midgard, le royaume des humains. Odin le grand maître des Dieux, décide donc d'envoyer Valkyrie sur Terre dans le but de recruter des Einherjar, des soldats courageux et capables d'œuvrer pour la sauvegarde de l'humanité. Valkyrie devra donc parcourir le monde à la recherche d'âmes. Ses pouvoirs psychiques lui permettent de retrouver les êtres humains sur le point de mourir et d'explorer des donjons grouillant de créatures démoniaques. La rude tâche qu'elle doit accomplir s'effectue de surcroît en un temps limité, découpé en 8 chapitres de 24 périodes. Il faudra être rapide et efficace.

Trois jeux en un !

Loin du jeu de rôles traditionnel, Valkyrie Profile peut être considéré comme un RPG-action-stratégie. En effet, vous retrouvez les phases de discussions et de combats au tour à tour du RPG. Mais à ce principe traditionnel s'ajoute une grande partie action. Lors des combats, par exemple, un bouton est attribué à chaque personnage. De ce fait, vos combattants peuvent attaquer en même temps ou chacun leur tour. De plus, il faut appuyer sur le bon bouton au bon moment pour espérer contre-attaquer. Les scènes de combat s'en trouvent donc beaucoup plus pêchues et rythmées. Lorsque vous circulez dans les dédales ennemis, il vous est possible de frapper, de sauter et de balancer de la glace. Dans ces scènes, si vous attaquez un ennemi avant qu'il ne le fasse, vous serez le premier à frapper dans le mode Combat. Quant à la glace, elle est utile pour congeler les monstres ou grimper sur des murs. L'aspect stratégique se situe en fait dans la gestion de ses troupes. A la fin de chaque chapitre, Freya, la déesse de la fertilité, sollicite votre présence à Asgard. En plus de vous faire un rapport sur l'état de la bataille, elle vous demandera diverses choses (voir encadré). C'est pour cela qu'il vous faudra un petit temps d'adaptation.

Trop beau !

Dès le premier regard, on se rend compte de l'incroyable travail accompli par les développeurs pour la réalisation de ce jeu. Il faut dire qu'Enix s'est allié à l'équipe qui a œuvré sur Star Ocean 2, un jeu qui fait figure de référence. Principalement en 2D, tout a été parfaitement réalisé au détail près. De plus, tous les éléments sont animés : les portes, les effets de lumière, les ombres, etc. La vue proposée et le défilement en scrolling horizontal permettent d'apprécier encore plus la profondeur des décors qui s'échelonnent sur plusieurs plans. Pour passer de l'un à l'autre, il suffit de se mettre devant une route ou un passage, et d'appuyer sur une des flèches directionnelles. Cela peut s'avérer déroutant au début, mais à la longue, on s'y fait...

Et pas pour les kékés !

Lorsqu'on entre dans les menus du jeu, on se rend de suite compte qu'on va en baver avant de tout comprendre. Cela sera pourtant nécessaire, car chaque option a son importance. En plus de gérer vos combattants et prendre en compte les besoins d'Asgard, il faudra créer les personnalités de vos héros. Cela s'effectue dans les Skills. Il est nécessaire de leur apprendre la magie, mais également, de forger leurs caractères et leurs aptitudes au combat. Ensuite – et c'est là que ça se corse –, il n'y a pas de boutique où acheter armes ou potions. Il faut donc les fabriquer ! Bon courage !

AVIS OUI !

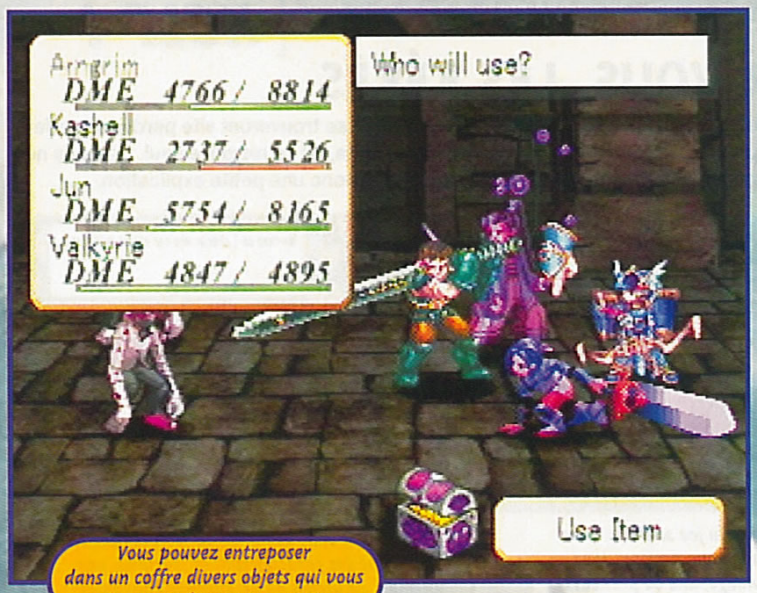
Valkyrie Profile m'a un peu dérouté au départ. Mais une fois toutes les options et le but du jeu compris, il m'a été très difficile d'arrêter. Ce jeu possède une profondeur assez rare pour un RPG. Chaque détail de l'histoire a son importance. De plus, les musiques sont vraiment somptueuses. Avec une cinquantaine d'heures de jeu et des dizaines de personnages contrôlables et entièrement modifiables, on ne s'ennuie jamais. Enfin, les combats, même s'ils sont nombreux et longs, ne lassent pas. Il faut rester vigilant et contre-attaquer au bon moment...

KAEL

AVIS OUI !

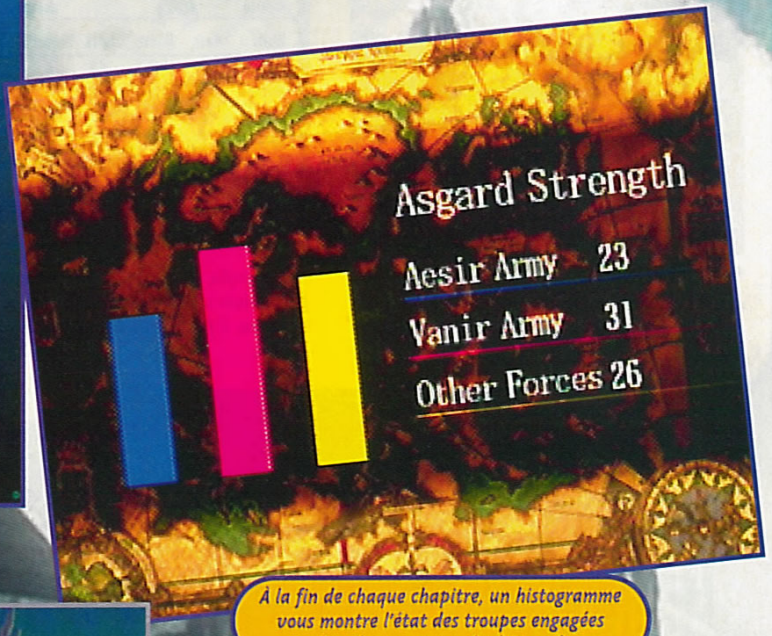
Valkyrie possède une ambiance sonore unique, tous les dialogues importants sont parlés, les bruitages sont très nombreux aussi. Mise en scène est excellente, design des personnages très travaillé, décors détaillés, scènes animées, traduction des textes en anglais sans faille... Autant d'éléments qui enjolivent la partie et plonge véritablement le joueur dans l'atmosphère mythologique du jeu. Bref, c'est le RPG US du mois, à découvrir absolument !

SWITCH



Vous pouvez entreposer dans un coffre divers objets qui vous serviront pendant votre aventure.

Au fil de l'aventure, vous aurez la possibilité d'en apprendre plus sur la vie de votre personnage principal. Si vous souhaitez voir la vraie fin du jeu, il faudra enquêter.



À la fin de chaque chapitre, un histogramme vous montre l'état des troupes engagées dans la guerre sacrée d'Asgard.

ENGAGEZ-VOUS !

Einherjar est le nom donné aux combattants qui devront s'unir à Odin et entrer en guerre. C'est Valkyrie qui doit se charger du recrutement et de la formation des troupes. Mais pour faire partie de cette "armée divine", il faut remplir certains critères...

Seuls les humains qui viennent de mourir peuvent pénétrer dans le royaume d'Asgard. Pour retrouver ces âmes perdues, notre héroïne utilise ses pouvoirs psychiques qui lui permettent d'entendre les élus quelques minutes avant leur mort.

Tous les protagonistes du jeu possèdent une histoire propre. Juste avant leur chute, une petite scène vous explique leur vie. D'où les deux CD.

Pour qu'ils puissent partir le cœur léger à Asgard, il faut les mener à l'endroit où ils ont le plus de souvenirs : leur village.

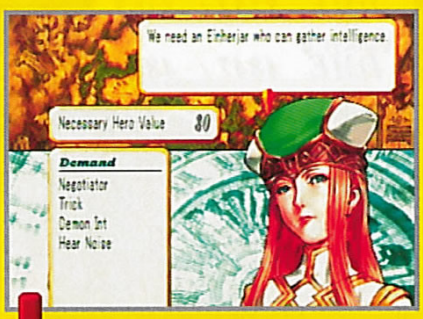
Valkyrie Profile

HELP !

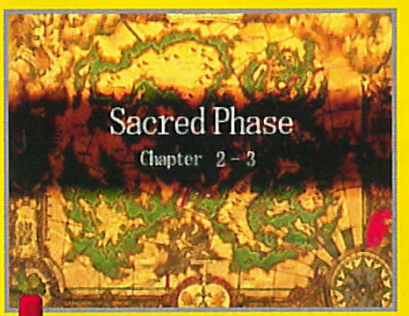
POUR VOUS, LES KÉKÉS

Les néophytes qui voudront s'essayer à Valkyrie Profile se trouveront vite perdus. En effet, alors que le premier chapitre est très linéaire, par la suite, on se retrouve seul. Certains ne comprendront peut-être même pas le but du jeu. Voici donc une petite explication.

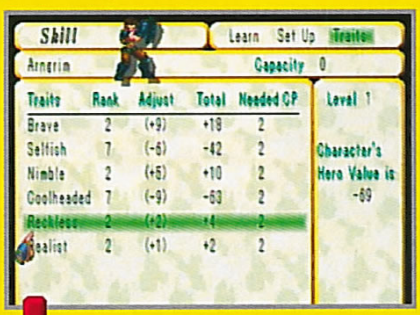
La totalité du jeu se passe dans Midgard. Après chaque passage dans un donjon ou un village, une ou plusieurs périodes sont passées.



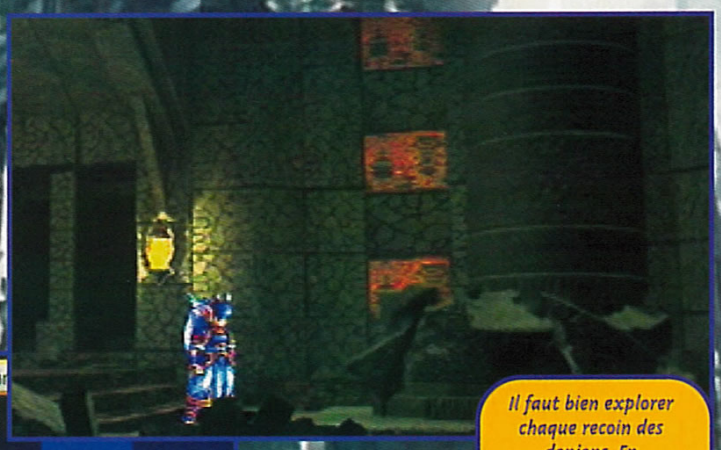
Freya vous demande de recruter des soldats possédant des caractéristiques spéciales, par exemple un archer ou un guerrier doté d'une grande intelligence.



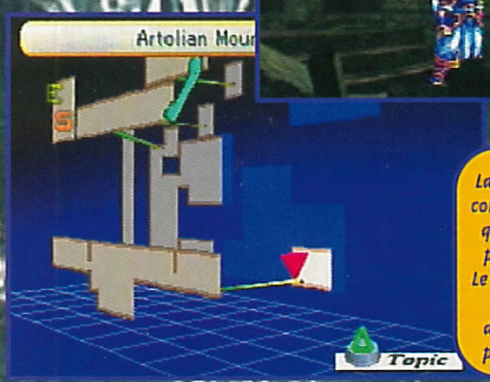
Au bout de 24 périodes, vous passez automatiquement dans le royaume d'Asgard où Freya, la déesse de la fertilité, vous explique la situation.



Enfin, augmentez leurs aptitudes (Skills) et forgez-leur un caractère propre. Avant la fin du chapitre, il faut qu'ils aient une valeur supérieure à zéro.



Il faut bien explorer chaque recoin des donjons. En accomplissant certaines actions, vous gagnerez des points d'expérience.



La carte en 3D est constituée de blocs qui s'étalent sur plusieurs plans. Le jeu étant en 2D, cela permet de s'y retrouver plus facilement.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TRI-ACE
- Éditeur : ENIX
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION — 88%

Un prologue vraiment intéressant suivi d'un dessin animé bien fait.

GRAPHISMES — 92%

Très détaillés, colorés et diversifiés. Les développeurs ont fait un travail admirable.

ANIMATION — 85%

Correcte. Quelques ralentissements lors des scènes de combat.

MUSIQUE — 95%

Vraiment divine et parfaitement adaptée à chaque moment du jeu.

BRUITAGES — 94%

Les dialogues importants sont parlés (en anglais). Cela confère plus de vie au jeu.

DUREE DE VIE — 96%

Beaucoup d'heures de jeu (environs 45), de multiples fins... vous n'avez pas fini!

JOUABILITE — 89%

La vue proposée pourra vous poser quelques problèmes, mais on s'y fait.

INTERET — 91%

Un scénario prenant, des dizaines de persos, une durée de vie quasi infinie : Valkyrie Profile est un top. A réserver toutefois aux pros du jeu de rôles.

PERFECT DARK

Avant de vous lancer dans l'aventure, il est obligatoire de passer par la phase d'entraînement.

Après un épisode remarqué sur Nintendo 64, c'est au tour de la Gameboy Color de rendre hommage à la grâce de Joanna Dark, la plus élégante des agents secrets. Exit buildings et autres constructions démesurées, c'est désormais au cœur de la jungle africaine que l'action prend place.

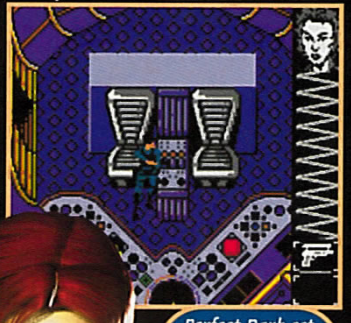
AVIS OUI !

Rare est un spécialiste des jeux réussis. En attendant Donkey Kong Country, régalez-vous avec ce Perfect Dark de poche. Tous les ingrédients sont réunis pour prendre du plaisir : prise en main rapide, jouabilité au top, graphismes très travaillés et animations sans défaut. Petit plus : cette cartouche est dotée d'un système de vibrations, à l'instar du Kit Vibration sur N64, et offre des sensations de jeu excellentes. La Gameboy Color n'a pas fini de nous étonner.

NIIICO

Dans un futur proche, nous sommes en 2022, Joanna Dark est envoyée par ses supérieurs dans une base ultra secrète en Afrique du Sud. Sa mission : enquêter sur une usine illégale de cyborgs. Bien évidemment, rien ne se déroule comme prévu, et, dès votre arrivée, vos adversaires vous attendent de pied ferme. Très proche d'un Metal Gear Solid, ce Perfect Dark va vous demander un peu de réflexion pour progresser sans encombres. Ici, pas question de tirer sur tout ce qui bouge : la survie d'un agent en zone hostile dépend avant tout de sa discrétion. Seul moyen d'éviter le combat, vous faire oublier... Une tâche plus facile à écrire qu'à réaliser. En effet, sur le terrain, les dangers sont multiples et la tentation d'utiliser vos armes sera grande. Pour les maîtriser, un terrain d'entraînement est proposé en début de partie. C'est un passage obligatoire, ne comptez pas passer au travers. Vous y apprendrez à vous déplacer en silence, à utiliser des codes d'accès pour ouvrir certaines portes, mais aussi à libérer les otages et à fouiller les dépouilles de vos adversaires. Passé cette douloureuse épreuve, le jeu peut enfin commencer.

Les boss, présents dans chaque niveau, sont tous de taille impressionnante.



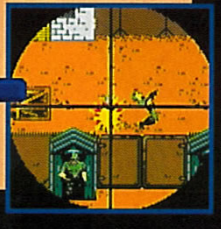
Perfect Dark est un jeu d'action. Cependant, il faut parfois réfléchir et actionner certains interrupteurs.

VU !

Si vous commencez l'aventure avec un simple pistolet, votre armement va rapidement s'étoffer au fil des niveaux et des adversaires abattus. L'arme la plus intéressante, et sans doute la plus efficace, est le fusil de sniper.

La vue proposée avec le fusil de sniper est des plus précise. Difficile de manquer sa cible.

On fait mouche à tous les coups. Et c'est encore Roger qui gagne un ours en peluche rose.



La libération d'otages, sans passer par la Lybie, fait aussi partie du jeu.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : -

PRESENTATION 89%
Pour de la GBC, les séquences sont de très bonne qualité.

GRAPHISMES 90%
Tout en 2D, ils sont précis et détaillés. Du bon boulot.

ANIMATION 90%
Les mouvements des persos sont souples et fluides.

MUSIQUE 80%
Peu présente, et c'est bien dommage.

BRUITAGES 84%
Assez variés dans l'ensemble. La GBC s'en sort plutôt bien.

DUREE DE VIE 90%
Du fil à retordre, mais la difficulté est progressive.

JOUABILITE 89%
La prise en main est rapide et Joanna répond parfaitement.

INTERET 89%
Un très bon jeu d'action. On apprécie les graphismes et la variété des missions.

AEROWINGS 2
AIRSTRIKE

Le second volet d'Aerowings débarque sur la console de Sega. Cette suite ravira sans doute les amateurs de simulateur de vol pur et dur, et attirera peut-être l'attention des joueurs PC sur notre chère Dreamcast.

Le premier opus d'Aerowings n'avait pas dû faire l'unanimité parmi les possesseurs de la 128 bits de Sega. En effet, les simulateurs de vol ne sont pas très courants sur consoles, et c'est un public bien particulier qui se tourne en général vers ce genre de titre...

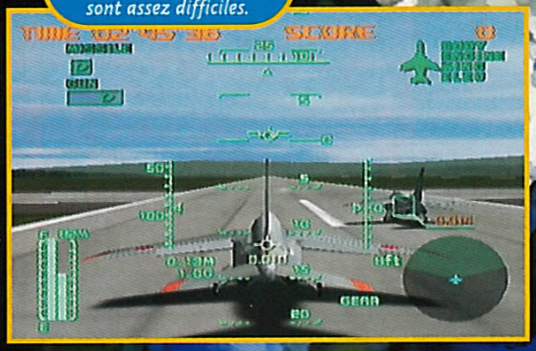
Du réalisme...

Comme son prédécesseur, Aerowings 2 annonce rapidement la couleur: on n'est pas là pour plaisanter, mais pour piloter! L'ensemble des instruments de bord que l'on est susceptible de trouver dans un avion est présent à l'écran, ce qui, au premier abord, peut déranger un tantinet les novices en la matière. De plus, un bon temps d'adaptation est nécessaire pour se familiariser avec les commandes – assez complexes –, et pour comprendre la signification de tous ces compteurs, jauges, et autres indicateurs qui s'agitent pendant les vols. Bref, l'affichage est austère, et se révèle plus fonctionnel qu'esthétique. De plus, les décors et les textures n'ont pas été très travaillés, ce qui ne renforce en rien l'attrait du jeu.
Pour appréhender toutes les manœuvres, un mode Fighter Pilot aide le joueur dans un premier temps. Ainsi, il pourra se familiariser avec les phases de jeu simples comme le décollage et l'atterrissage. Ensuite, au fil des examens réussis, on apprend à intercepter un autre avion, ou à tirer avec précision sur un jet en fuite... De nouveaux avions viennent récompenser nos exploits.

... répétitif

Une fois qu'on a assimilé les différentes manœuvres, on peut s'essayer au mode Tactical Challenge qui regroupe un nombre important de petites épreuves, celles-ci consistant en général à shooter des ballons. Enfin, pour les adeptes de liberté, un mode Free Flight offre permet de piloter comme on désire.
Bref, comme son prédécesseur, cet Aerowings 2 s'adresse à un public bien particulier aimant les simulations de vol réalistes et un tantinet répétitives.

Un Replay permet après chaque mission de visualiser sa performance.



Les épreuves impliquant de coordonner ses actions avec un autre avion sont assez difficiles.

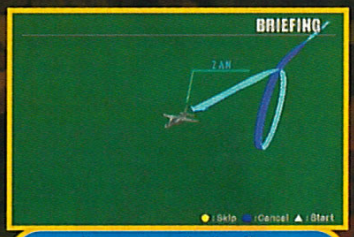
Les décors des villes ne sont jolis que vus de très haut.

AVIS **OUI, MAIS...**

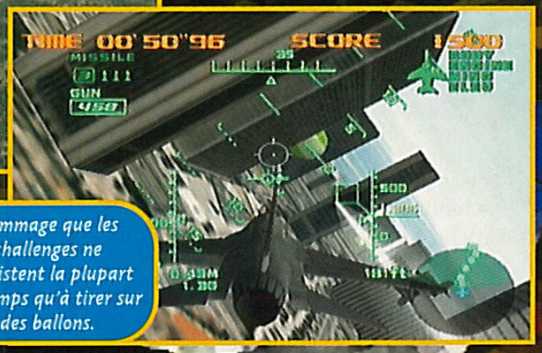
Il est clair que le jeu est bien conçu et qu'il s'avère assez réaliste. Grâce au mode Ecole particulièrement réussi, même un néophyte peut s'amuser – du moins, un certain moment. Mais bon, je trouve les décors un peu vides et trop uniformes. De plus, le jeu se révèle vraiment répétitif. Quant aux bruitages et à la bande son, c'est également la déception. Bref, Aerowings 2 est vraiment une affaire de spécialistes. Avis aux amateurs...

ZANO

Le décollage fait logiquement partie de votre première leçon.



Les présentations des briefings sont sommaires, mais très claires...



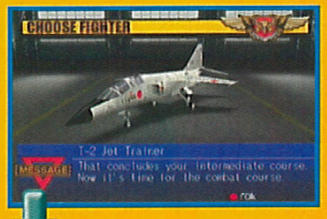
Dommage que les challenges ne consistent la plupart du temps qu'à tirer sur des ballons.

Quelques épreuves se déroulent de nuit. Maîtriser la navigation aux instruments est vivement conseillé.

DU COUCOU AU JET

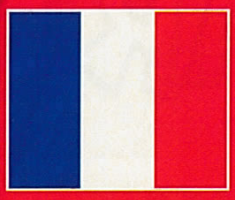
Le jeu contient 25 avions. Il y en a pour tous les goûts : du biplan à hélice, à l'avion de combat moderne. Pour augmenter son parc, il faut bien évidemment accomplir victorieusement les épreuves d'apprentissage, mais aussi les petites épreuves de tir (pas toujours évidentes) dans le mode Tactical Challenge.

Les premières leçons de pilotage se font au manche d'un modeste avion de tourisme.



Et hop, quelques missions réussies, et on se retrouve avec un beau jet bien casse-gueule.

Il faut réussir huit épreuves pour débloquer un nouvel avion.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CRI
- Éditeur : CRAVE ENTERT.
- SIMULATION DE VOL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%

Une petite intro, et des menus clairs... L'école de pilotage est bien conçue.

GRAPHISMES 87%

Pas laids du tout, mais trop sommaires. Insuffisants pour une Dreamcast.

ANIMATION 88%

La console n'est pas surmenée, les rotations se font tranquillement.

MUSIQUE 70%

Pas terrible, et pas assez variée.

BRUITAGES 78%

Pas très nombreux. Le bruit de la mitrailleuse est lamentable...

DUREE DE VIE 90%

Réusir l'ensemble des épreuves demande pas mal de temps, même aux spécialistes.

JOUABILITE 87%

Surprenante au début, on s'y fait progressivement.

INTERET 80%

Très intéressant pour les amateurs du genre. Les autres joueurs auront sûrement beaucoup plus de mal à accrocher.

AVIS OUI, MAIS...

Alors que j'attendais des duels bien speed dans les airs, Aerowings m'a déçu. Certes on pilote des avions de chasse, mais la phase d'apprentissage est très longue. Trop même ! 25 missions avant de se lancer dans une campagne un peu plus agressive, ça fait long ! Les avions semblent se traîner un peu. Bref, cet épisode s'adresse aux calmes passionnés de froides simulations. Ceux qui cherchent de la bagarre aérienne, rapide et fun se rabattront sur Air Force Delta sorti ce mois-ci aux USA.

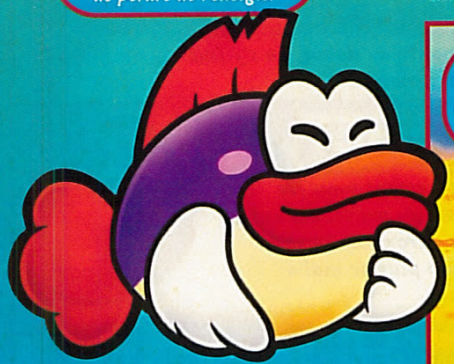
SWITCH

MARIO STORY

Mario est de retour et – c'est une tradition dans les RPG Nintendo – le célèbre plombier devient plat comme une feuille de papier. Dans un univers proche de celui de Yoshi's Island, c'est une fois de plus la Princesse qu'il va falloir sauver...

Il faut incliner le joystick vers la gauche pour armer le coup de marteau de Mario.

Face à plusieurs ennemis, utiliser des items peut éviter de perdre de l'énergie.



Ce Mario Story se nomme aussi Paper Mario. Comme ce titre l'indique, les personnages et l'univers tout entier du jeu semblent avoir été conçus en feuilles de papier. Tout est plat, et, lorsque l'on pénètre dans une maison, on peut voir celle-ci se plier afin de laisser passer la caméra. A l'heure de la 3D, cet univers s'avère étonnant au premier abord, mais particulièrement convivial et agréable par la suite.

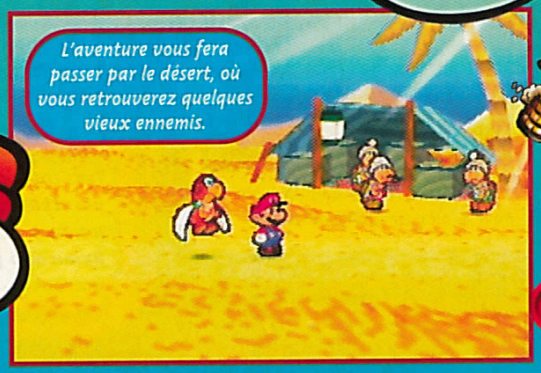
Le savoir-faire Nintendo

Comme dans la quasi totalité des jeux Nintendo, la maniabilité et la jouabilité sont excellentes. Que ce soit pour déplacer le personnage, communiquer avec les habitants des différents lieux, ou bien exécuter des Combos pendant les phases de combat, tout se fait facilement. Au fil du jeu, Mario apprendra de nouvelles actions, bien utiles pour affronter les pièges et les ennemis qui se mettront en travers de sa route. Par exemple, le plombier apprendra des magies pour se soigner, ou récoltera des items lui permettant de multiplier les tactiques de combat. Eh oui, dans ce Mario Story, on doit livrer des batailles, comme dans un RPG classique. Les combats sont très vivants, car le joueur doit dans un premier temps faire les bons choix tactiques, mais aussi réaliser de petites combinaisons au pad pour rendre ses attaques plus percutantes.

De l'aide...

Pour progresser dans l'aventure, Mario aura besoin de l'aide de nombreux personnages. Outre ceux qui se joindront à lui pour arriver jusqu'à l'ignoble Bowser, d'autres lui expliqueront en détail certaines phases de combat et le fonctionnement de certains items. Bref, la progression se fait naturellement. La variété des niveaux et des épreuves proposés en faitun titre très distrayant et très captivant. Pour couronner le tout, l'ambiance sonore est sympathique, dans la pure tradition Nintendo... Enfin, les nostalgiques retrouveront avec plaisir les personnages amis ou ennemis des précédents Mario, et certains décors ressemblant à ceux d'autres épisodes ne manqueront pas de mettre la larme à l'œil aux plus sensibles.

Cet obsédé de Bowser ne laissera donc jamais la Princesse tranquille.



L'aventure vous fera passer par le désert, où vous retrouverez quelques vieux ennemis.

AVIS OUI !

Ce titre est vraiment intéressant ! On progresse très facilement dans le jeu, et celui-ci devient de plus en plus captivant grâce aux nouvelles techniques de combat que l'on apprend au fur et à mesure. Seuls les combats un peu trop fréquents peuvent énerver de temps à autre... Les petites épreuves en marge de la quête principale pimentent vraiment l'aventure, et les différents lieux que l'on explore possèdent tous un charme et une ambiance uniques. Pour ma part, retrouver Mario est toujours un grand plaisir. Alors, je ne peux que vous recommander cet excellent titre.

ZANO

Dans chaque village, il faut explorer les maisons et discuter avec les habitants pour glaner quelques précieux renseignements.

De temps en temps, Mario se livrera à quelques petites séances de glisse.

Les boss ne sont pas tendres avec Mario; et ils sont souvent beaucoup plus gros que lui.

LA BANDE À MARIO

Comme dans un RPG classique, des personnages vont se joindre à Mario pour l'aider dans sa quête. Chacun possède ses caractéristiques propres, et d'autres sont même essentiels pour franchir des obstacles ou vaincre des ennemis. Durant les batailles, deux personnages combattent côte à côte, et chacun lance une attaque à tour de rôle. Il est cependant possible de remplacer son compagnon pendant une bagarre pour s'adapter aux adversaires...

Cette petite bombe à pattes s'avère quelquefois très utile pour casser des murs.

Sans votre "pote ailé", il serait impossible d'atteindre les plates-formes éloignées.

Il faut maintenir le bouton A enfoncé pour charger la barre d'énergie de votre compagnon, et ainsi le faire exploser à proximité de l'adversaire.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 94%

Les menus sont agréables et simples d'utilisation. Des petites cinématiques...

GRAPHISMES 91%

Un bel exercice de style, et un univers coloré et accueillant.

ANIMATION 94%

La N64 n'est pas surmenée, mais zooms et rotations sont excellents.

MUSIQUE 89%

Dans le style "Nintendo"; l'ambiance est très agréable...

BRUITAGES 82%

Pas très nombreux. Quelques petits sons ponctuent les actions des persos.

DUREE DE VIE 93%

Un monde très vaste, beaucoup de combats, et pas mal d'énigmes à résoudre

JOUABILITE 95%

Le contrôle des persos est parfait. Aucune difficulté pour exécuter les attaques.

INTERET 89%

Le style original et l'aventure bien construite de Mario Story en font une alternative aux RPG classiques. Il ravira de plus les fans du petit plombier.

AVIS OUI !

Mario de retour dans un RPG, c'est un événement à ne pas rater. Mario Story est une suite à la hauteur du premier volet sur Snes. Le style graphique assez enfantin, à la limite du gribouillis me plaît beaucoup. Et d'ailleurs, au Japon, ce titre s'adresse principalement aux enfants. Ce qui excuse la simplicité du scénario et la limpidité des explications. Heureusement pour les petits Français qui captent que dalle à la langue japonaise. On comprend aisément le scénario et les commandes. Pas besoin d'appeler Cheub à la rescousse !

GIA

SEGA EXTREME SPORTS WITH SSX!

Sega est réputé pour ses jeux d'arcade et ses adaptations sur Dreamcast. Une fois n'est pas coutume, la Sega Team nous a concocté un jeu de sports extrêmes qui n'est pas issu d'une borne. Très arcade dans son concept, il innove en proposant des disciplines encore jamais vues dans les jeux vidéo...

Qu'est-ce qu'un sport extrême ? Un sport où l'on risque sa vie en s'injectant des cochonneries ? Pas forcément... Ici, il s'agit de sports d'altitude ou de tout-terrain. Six disciplines sont disponibles, le VTT, le snowboard, le saut à l'élastique, le skysurf, le deltaplane aérotracté, le sky surf (surf des airs) et le quad (moto à quatre roues).

Vive la variété sur France 2 !

On avait déjà vu des jeux dans lesquels on faisait du VTT, mais encore jamais de saut à l'élastique. Le principe est intéressant : les disciplines ne sont pas séparées les une des autres, mais s'enchaînent bel et bien ! Chaque course contient plusieurs disciplines. Par exemple, on commence au sommet de l'Himalaya en sautant à l'élastique d'une montgolfière, ensuite on enchaîne avec le surf (un grand saut assure la transition entre snowboard et sky surf) ; il faut passer à travers des anneaux et atterrir à proximité de fumigènes. La course se poursuit en VTT vers la vallée, pour finir par une épreuve de delta-plane !
Les lieux traversés sont aussi variés que les épreuves et permettent une grande liberté de mouvement. Il ne faut cependant pas s'éloigner de trop, car le temps est limité et se régénère via de classiques "checkpoints" (points de contrôle pour les relous). C'est la première fois que le joueur est quasiment libre et c'est vraiment plaisant. Les couleurs, le réalisme des textures, les effets de soleil sont plus que réalistes (on n'est vraiment ébloui !). Himalaya, Mauï, Ecosse... bref, un vrai bol d'air.

Envoie de l'extrême !

Dans chaque discipline, il est possible d'effectuer des figures artistiques (tricks). Le fait de réussir ces tricks augmente une barre de "boost" située en bas de l'écran. Pour le VTT, il faudra aussi gérer une barre d'endurance ; ce n'est pas très complexe une fois compris qu'il ne sert pas à grand-chose de pédaler comme un malade en descente (comme dans la vie) ou lorsqu'on utilise un boost. Lors des passages d'une discipline à l'autre, il faudra faire courir son perso vers l'engin suivant (planche, delta, VTT, etc.), en appuyant comme un taré sur le bouton A.
Les adversaires ne sont pas des anges : ils peuvent vous frapper pour vous bloquer le passage. Mais vous pouvez en faire de même. Si vous parvenez à faire chuter l'un d'eux, c'est-à-dire un "Powersmash", vous obtiendrez une bonne quantité de boost.

A la mode... de jeu

Bien sûr, plusieurs modes sont disponibles. Le mode Championnat vous permettra de débloquer de nombreux parcours. En terminant les trois "contests" (Easy, Hard et Extreme), on débloque les courses classiques ; et, pour en débloquer d'autres, il faudra

AVIS OUI !

Ce jeu a la pêche ! Pour la première fois sur console, on peut pratiquer des sports récents ! L'idée d'enchaîner les disciplines dans une même course est excellente. Les textures sont impeccables, il n'y a aucun problème d'affichage, et les effets de lumière, de neige et de soleil sont très réussis. La prise en main quasi immédiate permet d'enchaîner les figures sans problème. Je regrette toutefois l'absence de mode Multijoueur, et spécialement via le Net. Mais SES reste un excellent jeu : les passionnés de glisse et de sensations fortes y trouveront leur bonheur.

SWITCH

trouver des objets bonus cachés ou encore aller surfer sur le World Wide Web. Pour apprendre, le mode Training vous attend. Il ne s'agit en fait que d'une simple course libre ; les conseils de jeu apparaîtront pendant les temps de chargement. Le mode Time Trial vous permettra d'établir des records et de les retrouver sur le Net.

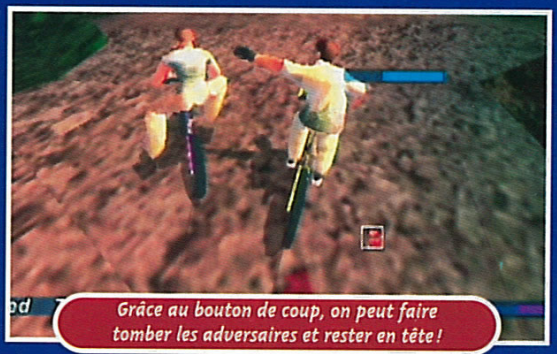
Et le lancer de nain ?

Pour conclure, disons que le concept d'Extreme Sports est assez innovant. La Dreamcast est décidément très en forme en ce moment !

AVIS OUI, MAIS...

Je dois admettre qu'Extrême Sports propose un excellent challenge : enchaîner tambour battant diverses épreuves extrêmes. De plus, la jouabilité est très agréable et les figures acrobatiques sont très faciles à réaliser. Ensuite, les plus persévérants se prendront bien la tête pour découvrir les petits bonus. Mais le top dans ce jeu, c'est le sentiment de liberté. C'est bien simple, il est vraiment possible d'aller où l'on veut. Par contre, et c'est très regrettable, Extrême Sports ne dispose pas d'option Multijoueur. Cela réduit de manière considérable la durée de vie du jeu...

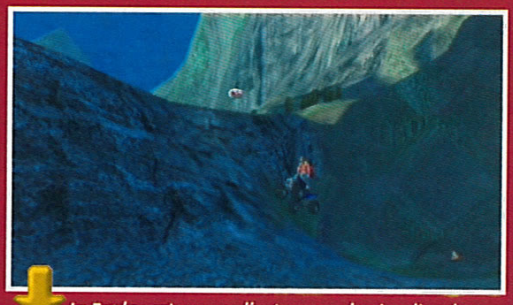
KAEL



Grâce au bouton de coup, on peut faire tomber les adversaires et rester en tête !

TROP GRAVE SECRET !

Le principe de déblocage des courses secrètes est assez original. En effet, il faut trouver des petits bonus.



Le Replay est un excellent moyen de visualiser les bonus cachés débloquant les courses secrètes.

Il faudra parfois sauter très haut pour atteindre les fameuses icônes bonus.

Voici la première piste bonus. Malheureusement, il ne semble pas y avoir de championnat caché dans lequel on puisse s'affronter sur les fameuses pistes.

Attention à ne pas rater la barre en fin de saut !

Admirez les effets de neige ! Atterrissez au bon endroit pour avoir plus de turbo.

Le passage en quad sur l'autoroute est vraiment fun !

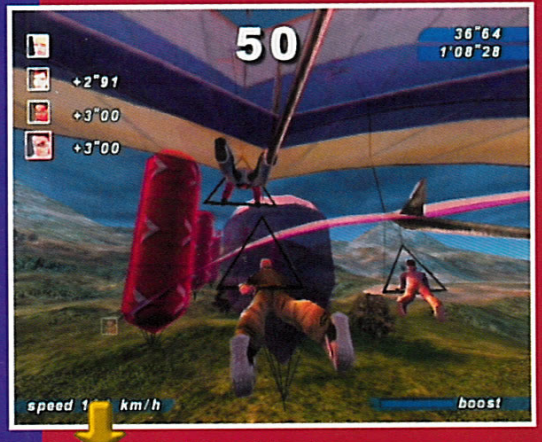
SEGA EXTREME SPORTS

POUR TOUS LES GOÛTS !

De la variété, du fun ! Il y en a pour tout le monde : saut à l'élastique, flysurf, quad, VTT, snowboard et delta-plane. Dans toutes les disciplines, les possibilités sont nombreuses, le joueur est vraiment libre et pourra trouver des raccourcis avec un peu d'observation.

Spendide Ecosse ! Dans les Highlands, il fait bon pédaler... Le jeu utilise le bon vieux système des checkpoints.

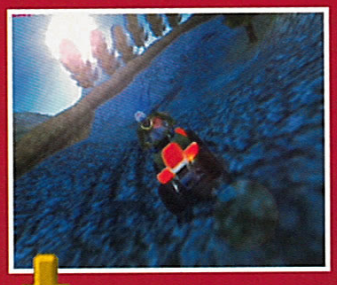
Durant l'épreuve de Skysurf, essayez de passer dans les anneaux pour gagner en turbo. L'autre alternative consiste à descendre bêtement vers les fumées rouges en effectuant de nombreuses figures.



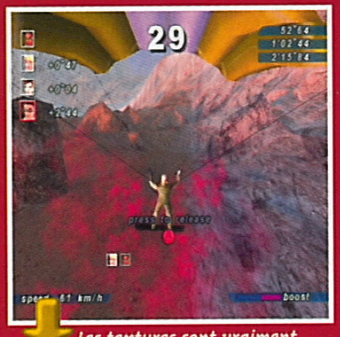
Bousculade en delta-plane...

ÇA JETTE À DONF' !

Le résultat graphique est tout bonnement impressionnant : effets de neige magnifiques et fluides, textures criantes de vérité et impeccables... De plus, elles s'affichent vraiment très loin, ce qui augmente considérablement l'impression de réalisme.



Les effets de soleil sont incroyables : on est véritablement ébloui. Une première sur console !



Les textures sont vraiment réalistes et d'une qualité encore meilleure que dans Get Bass, par exemple. Les fumées rouges indiquent le point d'atterrissage...

Dans toutes les disciplines, on peut faire des figures. La barre de boost augmentera en fonction.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA TEAM
- Éditeur : SEGA
- SPORTS EXTREMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (10 BLOCS)
- Compatible : INTERNET
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 70%

Une intro et des menus on ne peut plus classiques...

GRAPHISMES — 92%

C'est vraiment beau, fin et coloré. Des textures réussies et des décors immenses.

ANIMATION — 88%

Des "extrémistes" qui bougent bien, mais sans plus. Très bon affichage.

MUSIQUE — 90%

Très bonne, discrète et agréable. Un petit bonheur...

BRUITAGES — 82%

De bonne qualité, mais pas assez nombreux.

DUREE DE VIE — 80%

Les bonus l'augmentent. Mais pas d'option Battle ni de mode 2 joueurs !

JOUABILITE — 87%

Plutôt bonne. L'analogique de la DC est bien exploité.

INTERET — 89%

Réservé aux mecs burnés, SES est rempli d'idées originales. Idéal pour les sportifs de salon en manque d'adrénaline !

ACTION BASS

Chaque poisson est pesé. S'il est trop petit, il est remis à l'eau.

Un jeu de danse et un jeu de pêche en test ce mois-ci. AHL le croit pas, ça; et Switch jubile. Faites chauffer les cannes et les moulinets, les carpes n'ont plus qu'à bien se tenir...

AVIS NON !

Bien que les jeux de pêche ne soient pas ma tasse de thé, Get Bass sur Dreamcast m'avait emballé pour son fun et ses graphismes. Mais là, cet Action Bass n'a pas beaucoup d'atouts pour me convaincre. C'est presque moche, monotone, et les techniques de pêche ne présentent pas grand intérêt. Il n'y a qu'un seul mode de jeu, pas d'options, et les seules qualités requises sont la patience et la chance. Alors, à moins d'être un fan pur et dur, je vous conseille d'oublier ce titre.

ZANO

Lorsqu'ils ont mordu à l'hameçon, les poissons se débattent vivement.

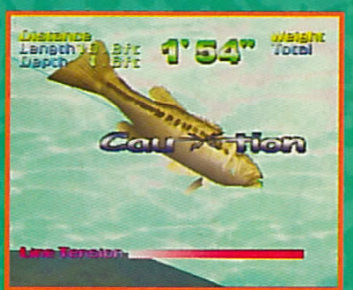
Le principe du jeu est simple: pêcher un max de poissons en trois minutes. Chaque poisson est pesé, et le total de vos prises s'affiche dans le classement général. Il faut impérativement finir dans les trois premiers pour passer à l'aire de pêche suivante. Et la tâche est rude, car les poissons ne se laissent pas attraper facilement. Des choix tactiques s'imposent donc, car réussir une grosse prise est synonyme de temps perdu. De plus, un mauvais choix de cuiller peut s'avérer fatal: nos amis aquatiques sont particulièrement difficiles en matière d'appât.

En général, le jeu consiste à choisir un point de lancement, et à mouliner. Puis quand le poisson mord, il faut le ramener en surveillant la tension de la ligne pour ne pas la briser.

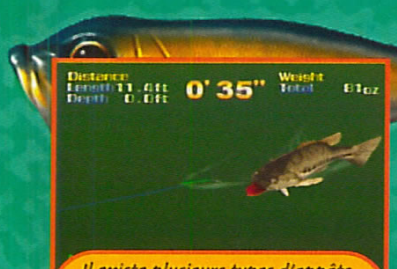
Un jeu limité

A l'usage, ce jeu s'avère répétitif et ne réclame pas une grande dextérité mais plutôt de la patience. De la vraie pêche, quoi... Côté graphismes, c'est assez moyen. Si les aires de jeu sont verdoyantes et réalistes, elles n'en sont pas moins très sommaires et pas très fines. Le fond de l'eau est quant à lui particulièrement pixélisé. Les poissons sont mieux faits, mais il n'en existe que d'une seule sorte, seule leur taille change. Bref, un jeu pas très réussi et lassant à la longue. Il faut vraiment aimer le genre.

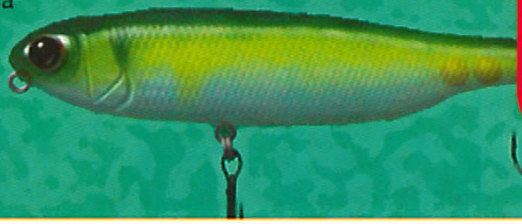
On déplace le curseur pour choisir la zone où l'on veut pêcher.



Un message s'affiche pour signaler que la tension est trop forte et que la ligne va casser.



Il existe plusieurs types d'appâts. Certains flottent, d'autres servent à pêcher au fond.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: SYSCOM
- Éditeur: TAKE 2
- PECHE À LA LIGNE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION 60%
Pas de cinématique. Des menus ultra simplistes sur fond noir.

GRAPHISMES 76%
Vides, peu recherchés et particulièrement pixélisés.

ANIMATION 85%
Elle n'est pas vitale, mais l'ensemble bouge bien.

MUSIQUE 82%
Répétitive, les thèmes sont cependant agréables.

BRUITAGES 70%
Pas grand-chose, mis à part les bruits d'eau.

DUREE DE VIE 83%
Découvrir toutes les aires prend du temps, mais on s'ennuie...

JOUABILITE 88%
Rien à redire.

INTERET 65%
La Playstation est sous-exploitée et propose bien mieux dans le même genre.

POWER STONE 2

Les affrontements sont quelquefois un peu confus.

Utiliser une tourelle de tir est un bon moyen pour blaster son adversaire.

L'un des combats se déroule sur des bateaux en mouvement qui coulent de temps en temps.

Quatre mois après sa sortie au Japon, le second volet de Power Stone est déjà sous nos latitudes. Ce jeu de baston signé Capcom est toujours aussi original, et toujours aussi défoulant...

Dans Power Stone, on bastonne un max. Les combats sont énergiques et endiablés, et parfois, on ne sait plus où donner de la tête. Le décor fait partie intégrante du combat : chaque objet, chaque caisse, une poutre ou un grillage peuvent être utilisés pour se mettre dessus. Ainsi, en jetant des pierres sur la tronche de l'adversaire, ou en s'agrippant au plafond, on diversifie considérablement les matchs.

Gros stock d'armes

Outre les caisses et les divers objets que vous pourrez balancer sur les ennemis, il est possible d'utiliser un nombre important d'armes. Plusieurs d'entre elles sont d'ailleurs assez surprenantes... Par exemple, hormis les revolvers et les fusils – assez classiques –, il sera possible de recourir au lance-flammes, aux grenades, ou encore aux électrochocs... On pourra même donner des coups de parapluie, hurler dans un mégaphone, ou bien congeler son adversaire au moyen d'un bâton magique. De plus, si cela ne suffit pas, il sera possible de s'installer aux commandes de tourelles équipées de mitrailleuses, ou encore de s'adonner aux joies de la catapulte.

Pierres et transformations

Comme dans le premier opus, il faut collecter des pierres précieuses pour pouvoir transformer son personnage. Cette métamorphose ne dure que quelques

Il faut récolter trois pierres pour pouvoir se transformer.

AVIS OUI, MAIS...

Il est clair que le jeu est énergique, défoulant et plutôt joli. Mais il est aussi quelquefois confus, répétitif et on ne sait plus qui tape qui. De plus, il est beaucoup trop court : on termine vraiment trop rapidement les différents modes. Alors, il n'y a qu'à plusieurs que l'on peut prolonger le plaisir. Mais bon, il faut quand même reconnaître que l'ensemble est bien fait et qu'il est toujours aussi agréable de cogner dans tous les sens...

ZANO

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément.

On peut choisir son niveau, et plusieurs chemins sont possibles pour arriver au boss final.

instants, mais elle permet de déclencher des magies et des furies destructrices. Ce qui s'avère très utile et permet de se sortir des griffes de plusieurs adversaires ou de mettre une grosse tronche à son ennemi. Le jeu comporte plusieurs modes relativement variés. Outre le combat à un contre un (humain ou ordinateur), le mode Multijoueur est celui où le jeu prend toute sa dimension. En compagnie d'autres joueurs, ou seul avec l'ordinateur, on verra s'affronter quatre persos dans des combats animés et variés... Au final, ce Power Stone 2 reprend les ingrédients de son prédécesseur – énergie et folie –, mais les véritables adeptes remarqueront sans doute le manque de réelles innovations et la petite baisse de pêche. Dommage...

GROS BOSS ET GROSSES MAGIES

La taille des boss est hallucinante, ils occupent tout l'écran ! Bon, ils ne sont pas nombreux, mais les affronter est souvent une bonne partie de plaisir. D'autre part, le jeu est riche en explosions et en magies destructrices, juste pour le plaisir des yeux...

Rien ne vaut une petite furie pour calmer les ardeurs de votre adversaire.

Le boss de fin aurait très bien pu être guitariste dans le groupe Iron Maiden.

Un boss surprenant. Il faut lui détruire les pattes avant de lui cogner la tête.

AVIS OUI, MAIS...

Power Stone 2, comme l'épisode précédent, propose une manière différente de jouer aux jeux de baston. Cette fois-ci, il est même possible de jouer à quatre en même temps. De plus, les aires de combats proposent plusieurs petites variantes comme l'escalade ou la course d'obstacles. Mais il souffre d'un défaut qui nuit (à moyen terme) au plaisir de jouer : le manque de diversité des attaques. En effet, on ne se contente que d'appuyer comme un forcené sur les boutons dans l'espoir de frapper le premier. C'est dommage....

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EIDOS
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : –
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 82%
Une intro sympa mais sans plus... Des menus clairs et fonctionnels...

GRAPHISMES 88%
Pas mal du tout, c'est clair, coloré, assez fin... mais pas exceptionnel pour une DC.

ANIMATION 93%
Aucun problème de ce côté-là, même à quatre.

MUSIQUE 75%
Pas assez variée...

BRUITAGES 92%
Assez complets, et suffisamment diversifiés.

DUREE DE VIE 80%
Même avec plusieurs modes de jeu, on en fait vite le tour.

JOUABILITE 85%
Les persos se manient bien, mais l'ensemble est parfois confus et imprécis.

INTERET 87%

On se fait plaisir avec ce Power Stone 2, mais pas assez longtemps. Les caméras lointaines nuisent parfois aux combats...

On attendait ce jeu depuis fort longtemps, le voici enfin en officiel. Space Channel 5 n'a, semble-t-il, rien perdu de son intérêt. Espérons qu'en y jouant, Niiico se décidera à prendre des cours de danse. Parce que là, il en a vraiment besoin...

GUEST STAR

Lorsqu'on l'aperçoit pour la première fois, on a du mal à y croire. Et pourtant, ses pas de danse et ses cris aigus ne trompent pas: Michael Jackson est bien présent dans Space Channel 5. Il est hypnotisé par les extraterrestres. Selon le "profil" des personnages, il aurait sauvé le monde, il y a 500 ans (?) en dansant. Un petit clin d'œil pour le roi de la pop. Super sympa!

Tous les mouvements du roi de la danse ont été fidèlement reproduits. Même son fameux petit touche-pipi.

Ulala, une jeune journaliste qui travaille à la télévision, est à la recherche du scoop en or, capable de lui faire gravir les échelons vers la gloire. La soudaine invasion de Moroliens (des extraterrestres vêtus de pyjamas) semble être le sujet idéal. Il faut dire que ces aliens n'y vont pas de main morte: ils subjuguent les humains en les obligeant à danser...

Left, right, shoot!

Notre héroïne rose bonbon doit donc parcourir quatre niveaux répartis dans la galaxie. Sur sa route, elle sera soumise à plusieurs épreuves de danse, réparties en deux modes distincts. Dans un premier, elle devra reproduire les mouvements des extraterrestres. Cela permettra de secourir des personnalités contraintes à bouger leur corps. C'est seulement dans cette épreuve que vous pouvez perdre. L'autre partie est constituée d'une série de tir. Le but est, bien entendu, de désintégrer les extraterrestres et de sauver les humains. Petite explication: vous disposez de deux sortes de lasers. En pressant le bouton A, vous envoyez un tir d'attaque à n'utiliser que sur les Moroliens. Quant au bouton B, il sert à sauver les Terriens. Ces derniers sont reconnaissables par une couronne de cœurs tournant autour de leur tête. Bien entendu, avant de pouvoir les blaster, une séance de "mouvements funky" est obligatoire. A la fin de chaque niveau, un boss vous attend de pied ferme, et si le premier ne vous posera que très peu de soucis, ça se compliquera par la suite. Pour ne rien arranger, il vous est demandé d'atteindre un taux d'audimat. Ce dernier varie en fonction de vos mouvements et du nombre de personnes que vous avez sauvées.

Ulalaaaaaaaaa!

Vous serez stupéfait par la qualité des graphismes de ce titre et la grâce de la démarche de Ulala.
Space Channel 5, a été admirablement travaillé, et les couleurs très vives renforcent d'autant plus l'esprit "acidulé" qu'ont voulu donner les développeurs à leur bébé. Cette création de Mizuguchi (Sega Rally 2), vous fera apprécier la musique à sa juste valeur. Seule ombre au tableau, le jeu est trop court. Mais quand on aime...

Le quiz extraterrestre est le passage le plus difficile. Il faut être rapide et ne pas perdre les pinceaux.

Lorsque vous atteignez 95 % d'audimat, une aura rose entoure la belle Ulala.

Tous les personnages que vous sauvez se joignent à vous.

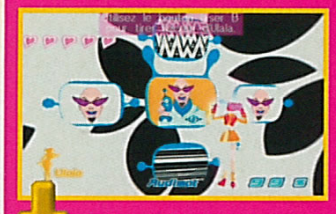
DES PLAIES ET DES BOSS

A la fin de chaque stage, vous rencontrerez un boss. Chacun semble exceller dans un style de danse. Ils sont très différents et vous poseront des difficultés. Voici donc la présentation de ces spécimens hauts en couleur.

Coco Tapioca est une sorte de gros œuf aux allures de boxeur qui tentera de vous bloquer le passage pour le deuxième niveau. Il est accompagné de créatures jaunes qu'il cache dans sa bouche.

Voici Morolian Monroe. Il s'agit en fait de deux monstres qui sont très difficiles à battre. Il faudra donc faire appel à une aide extérieure.

Cette ballerine de guimauve qui se nomme Morolina, possède de nombreux tentacules. Elle a kidnappé des étudiants en voyage et c'est à vous de les libérer.



Blank est le big boss de Space Channel 5, la chaîne de télé pour laquelle travaille Ulala. Il semble qu'il soit lié à l'invasion des Moroliens.

Evila Géante est la forme "gargantuesque" d'Evila. C'est le boss le plus difficile du jeu car il faudra inverser les mouvements annoncés.

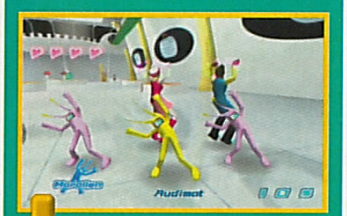
AVIS OUI !

Je m'étais éclaté sur la version japonaise, puis sur l'américaine, et je m'éclate encore sur le jeu officiel. Malgré le temps qui s'est écoulé entre les différentes localisations, le plaisir reste intact. Space Channel 5 est une invitation au rire et à la bonne humeur. Les parties entre amis durent souvent "jusqu'à pas d'heure". Il est dommage que pour la version française, certains personnages aient été retirés et que le nombre de modes soit si peu élevé. Mais bon, malgré sa durée de vie limitée, nous avons affaire à une vraie bombe. Si vous n'avez pas assez de thunes, cotisez-vous et achetez-le à plusieurs.

KAEL

LA DROITE ET LA GAUCHE...

Je sais que ce détail est insignifiant, mais il est assez drôle. En effet, Ulala et ses comparses souffrent un peu de "dyslexie gestuelle". Lorsque les Martiens annoncent les mouvements à effectuer, tout le monde fait exactement l'inverse. Encore un petit détail qui n'échappe pas à l'œil des rédacteurs de Consoles+ (NDLR : ils n'en ont qu'un seul).



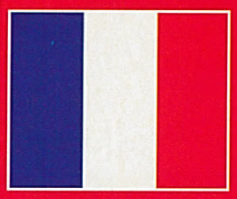
Alors qu'ils disent "Gauche", ils pointent leur bras vers la droite.

Ulala fait exactement la même erreur (elle doit être blonde).

AVIS OUI ! OUI ! OUI !

Dès que j'ai eu vent de ce titre, j'ai craqué sur le scénario franchement débile et le principe imbécile. D'accord, les jeux de musique m'ont toujours éclatée, mais j'avoue que ce Space Channel 5 fait partie de mes préférés. La version japonaise m'avait déjà fait rire aux larmes. Il était temps qu'il sorte officiellement ! Toutefois, cette localisation française sous-titrée est bâclée et frôle parfois le ridicule. Néanmoins, Sega France mérite un bon point pour avoir conservé toutes les voix originales, y compris les "left, right, shoot, shoot, shoot". Hummmm... que c'est bon !

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- BOUGE TON CORPS
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MINIMES

PRESENTATION 85%

Une intro courte, mais drôle. Les menus sont clairs, mais dépouillés et incomplets.

GRAPHISMES 95%

Personnages et décors fins. Couleurs chatoyantes.

ANIMATION 96%

La motion capture peut faire des merveilles et nous le prouve encore.

MUSIQUE 96%

Disco, dance, funk, techno... Tout y passe.

BRUITAGES 94%

Les bruitages comme les voix sont merveilleux. L'humour est omniprésent.

DUREE DE VIE 84%

La durée de vie est assez limitée malgré la quantité d'images à débloquer.

JOUABILITE -%

Elle dépend en grande partie de l'état de votre pad.

INTERET 89%

Enfin un jeu rafraîchissant ! L'héroïne est craquante et les situations toujours drôles et kitsch. Le manque de modes se fait trop vite ressentir.

ALIEN RESURRECTION

A part quelques cas exceptionnels, comme GoldenEye sur Nintendo 64, les adaptations de film en jeu vidéo ne cassent pas des briques. Electronic Arts relève le défi et propose Alien Resurrection, un Doom-like inspiré du film éponyme.

Comme dans tout Doom-like, le principe du jeu – est-il encore besoin de le rappeler ? –, n'est pas bien compliqué. On dirige un personnage à travers des niveaux infestés d'ennemis à la recherche de la sortie. De temps à autre, quelques actions doivent être effectuées pour débloquer des portes verrouillées ou désactiver des pièges. Rien de bien compliqué. Alien Resurrection est de cet acabit : on avance, on shoote les ennemis, on actionne des interrupteurs, on trouve des passes magnétiques. On récupère également différents gadgets indispensables pour survivre, tels des kits de soins, des armes nouvelles ou des munitions. Une fois que vous avez compris le système, vous pouvez jouer à tous les Doom-like de la Terre. Dans le cas qui nous intéresse, Alien Resurrection n'innove pas et reste très classique. Pire, la jouabilité est complètement farfelue. Si vous ne possédez pas une souris, inutile de vous lancer dans ce jeu. Même avec un Dual Shock, impossible d'avancer correctement : on manque de réflexe et toucher un ennemi relève du hasard. Avec la souris, tout devient plus facile : la main droite sur la partie gauche du Dual Shock et la main gauche sur la souris. Une belle gymnastique en perspective. Côté scénario, Alien Resurrection ne suit absolument pas le film, et c'est bien dommage. Il n'a de commun avec l'œuvre de Jean-Pierre Jeunet que le titre… encore un argument marketing de plus pour nous faire avaler un produit, qui au final, s'avère assez moyen.

TIREZ AVANT DE RÉFLÉCHIR

Certains Doom-like demandent une grande discrétion et pas mal de réflexion. Alien Resurrection en est à 100 années lumière : il faut flinguer tout ce qui bouge et réfléchir ensuite. Mais gare aux munitions, elles sont en nombre (très) limité.

La première arme du jeu : le pistolet. Efficace contre les Marines, beaucoup moins avec les aliens.

Le double shotgun est nettement plus destructeur. A utiliser à mi-distance pour qu'il soit meurtrier.

Le laser est la meilleure arme pour griller les aliens, mais c'est aussi celle qui est dotée des bruitages les plus minables.

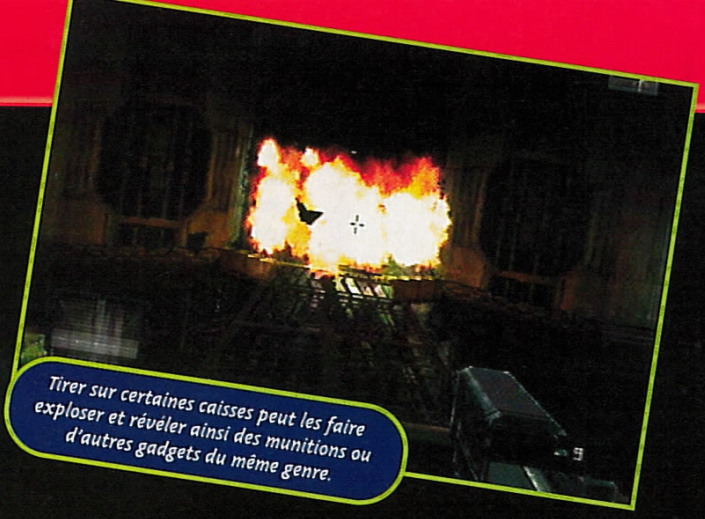
AU BONHEUR DES FANS

Nous profitons de la sortie d'Alien Resurrection sur Playstation pour vous informer que le film est également disponible en DVD chez PFC Vidéo (179 francs). Un coffret de 4 DVD (plus un cinquième en bonus) est lui aussi en vente (599 francs), toujours chez PFC Vidéo. Frissons garantis.

AVIS NON !

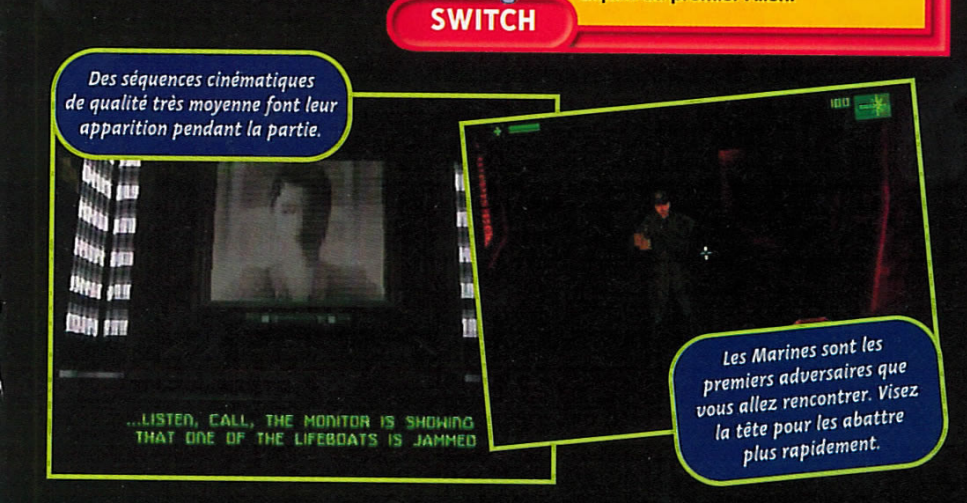
Je dois bien avouer que cet Alien Resurrection m'a laissé complètement froid… et qu'il m'a aussi énormément chauffé ! Il est injouable au Dual Shock. C'est simple, au bout de deux minutes on a envie de tout casser et de balancer les miettes par la fenêtre. Avec la souris, les choses s'améliorent. Mais dépenser plus de 300 francs pour le jeu et pas loin de 150 francs pour la souris, avouez que ça fait cher à l'arrivée ! Moi, à ce prix-là, je préfère acheter le coffret DVD de l'intégrale.

NIIICO



Tirer sur certaines caisses peut les faire exploser et révéler ainsi des munitions ou d'autres gadgets du même genre.

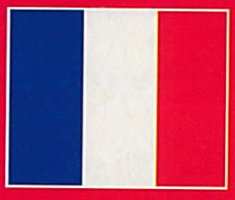
Ne comptez pas ramper sous ce jet de vapeur, il vous en cuirait. Cherchez plutôt l'interrupteur qui le coupe.



Des séquences cinématiques de qualité très moyenne font leur apparition pendant la partie.

...LISTEN, CALL, THE MONITOR IS SHOWING THAT ONE OF THE LIFEBOATS IS JAMMED

Les Marines sont les premiers adversaires que vous allez rencontrer. Visez la tête pour les abattre plus rapidement.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : FOX INTERACTVE
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRES MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

AVIS BOF...

Méfions-nous des licences ! Alien VS Predator sorti sur PC est un flop. Comment la Fox ne s'en est-elle pas aperçue ? Il est en de même pour cet épisode sur PS. La maniabilité est complexe et les différents paramétrages pas vraiment au point. Bon, on peut jouer à la souris, mais ça reste moyen... L'ambiance ? Que dire... On a déjà vu bien plus flippant... Et ce ne sont pas les décors pixélisés en trois couleurs et les aliens à l'IA proche de celle d'une amibe, qui vont améliorer tout ça... Faites donc un Quake 2 dans le noir en vous passant les ziques du premier Alien.

SWITCH

PRESENTATION 65%

Des séquences tirées du film, et d'autres en images de synthèse.

GRAPHISMES 80%

Assez bien réalisés, mais on a vu mieux sur cette console.

ANIMATION 86%

De bonne facture, assez fluide et plutôt rapide.

MUSIQUE 50%

Présente uniquement durant l'intro.

BRUITAGES 10%

Les armes sont à pleurer tellement c'est mauvais.

DUREE DE VIE 88%

On avance à pas de loup. Il faut se montrer prudent.

JOUABILITE 50%

Quelle horreur ! La prise en main est lamentable. Impossible de réagir vite.

INTERET 69%

Dommage que la maniabilité soit si mauvaise à la manette, car l'ambiance est plutôt réussie et bien angoissante. Avec souris, le jeu mérite ses 80%.

Voici le premier dragon que vous croiserez au cours de votre aventure.

DRAGON QUEST VII

AVIS OUI, MAIS...

OGAMI

Dieu que j'espérais ce Dragon Quest. Pour tout vous dire, je suis extrêmement déçu ! En effet, je m'attendais vraiment à une révélation, mais les graphismes médiocres et les sons ancestraux m'ont vite fait déchanter. Enix se fout vraiment du monde ! En contrepartie, un scénario dément, une musique toujours aussi classe et un gameplay inégalable penchent en faveur du soft. Si la réalisation avait été digne de la console et les combats réellement améliorés, nous n'aurions pas été loin de

Ah ! Dragon Quest !... ce titre évocateur ne devrait rappeler que des bons souvenirs à ceux qui s'y sont déjà essayés. Maintes fois repoussé, le septième volet de la série phare d'Enix nous est enfin parvenu ! Alors quid de ce nouvel opus ? Verdict tout de suite.

Adlis, fils du pêcheur le plus célèbre du monde, décide le jour de ses 16 ans, d'embrasser l'aventure en compagnie de son ami Kifa (prince du royaume local). Ensemble, ils découvrent des ruines oubliées. Une fois à l'intérieur, nos deux héros constatent que cet endroit constitue un passage vers des contrées parallèles. Or ces espaces-temps perdus sombrent dans le chaos le plus total à cause d'une entité maléfique inconnue. A vous, d'en découvrir la cause. Ainsi, vous devrez voyager pour mettre à jour des artefacts permettant d'ouvrir les portes de ces royaumes et d'y ramener la paix.

Quel principe pour quel jeu ?

Tout d'abord, sachez que le déroulement du jeu n'a pas changé d'un iota. Les donjons gigantesques et truffés d'énigmes en tout genre sont toujours présents. Les phases d'explorations constituent la plus grosse partie de la quête. De même que les immuables combats vus à la troisième personne. Techniquement, le jeu est cependant loin de combler nos espérances. En l'occurrence, nombre d'entre vous seront sans doute rebutés par cet aspect. En effet, bien qu'il soit en 3D, le jeu est loin d'atteindre des sommets de beauté : le moteur graphique est saccadé et l'animation 2D en quatre étapes rend presque ridicules les magnifiques personnages dessinés par Akira Toriyama ("Dragon Ball"). Pourtant, en ce qui concerne l'ambiance, c'est du tout bon ! Les musiques sont belles et variées, dans le plus pur style inimitable de Dragon Quest. En revanche, scandale du côté des bruitages laissés intacts depuis le deuxième épisode (Famicom, 1988). Bref, bien qu'il ne constitue pas un événement en soi pour l'Europe, DQ VII reste un excellent investissement pour les "japonisants" en manque de RPG. Ce jeu leur est exclusivement réservé car le challenge est de taille !

NO PROBLEMO

Dragon Quest est un jeu difficile. Pour ceux qui tenteront l'aventure, voici une rapide soluce qui les aidera dans leur quête. Vous allez devoir récupérer un maximum d'artefacts dans un premier temps. Ces derniers sont entreposés un peu partout sur les cartes. Et certains sont assez retors à découvrir !

Au début du jeu, dans les ruines, Kifa vous demande de poser une pierre sur une statue afin d'ouvrir une porte. Pour ce faire, dans le menu, choisissez ITEM, puis la 1re et la 2e proposition.

Petit cours de japonais pour vous permettre de vous repérer dans les menus. Donc, de gauche à droite : 1 = Identifier ; 2 = Magie blanche ; 3 = Item ; 4 = Magie noire ; 5 = Status ; 6 = Configuration.

La salle des artefacts, la pièce la plus importante du jeu. C'est ici que vous devrez reconstituer les cartes des mondes à partir des désormais célèbre artefacts.

Rien que pour vous, un exemple des cartes rencontrées dans le jeu.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : ENIX
- Éditeur : ENIX
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 75%
Vraiment lamentable. De plus, la mise en scène est confuse.

GRAPHISMES 80%
Très moyens. La réalisation est archaïque !

ANIMATION 75%
Réduite à sa plus simple expression. Aucune fluidité.

MUSIQUE 94%
Les compositions de Sagiyama sont toujours au top.

BRUITAGES 70%
Enix a conservé ses bruitages "Baygon Vert". Dommage !

DUREE DE VIE 97%
Exceptionnelle: plus de 130 h de jeu ! Difficulté parfois rebutante.

JOUABILITE 94%
Le légendaire gameplay Dragon Quest ! Ergonomie excellente.

INTERET 84%
Un scénario béton, de superbes musiques, un jeu abouti malgré une réalisation médiocre.

CENTRE DE RESERVATION

La PS2 + 1 film DVD + 1 T-shirt

RESERVATION EN OR*

+ Conditions de paiement execptionnelles

addon
Vos nouveaux loisirs!

Selection Addon

RACING | TONY HAWK'S 2 | MUPPET MONSTER | BOXING MIKE TYSON | DRIVER 2 | F355 CHALLENGE | POKEMON SNAP

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LIBOURNE
76, rue Gambette
33500 Libourne
Tél. : 05 57 25 98 85

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20
Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles.
Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.

* Film DVD, Tshirt : voir conditions magasins. Stock limité.
** Numéro Indigo.

TIME STALKERS

A notre grand regret, le RPG n'est pas à la fête sur notre chère Dreamcast européenne. Alors, en attendant Grandia 2 et Phantasy Star Online, c'est avec Time Stalkers de Climax qu'il va falloir patienter.

POKÉ-STALKERS

Le joueur a le choix entre explorer les donjons seul ou bien accompagné de charmantes bestioles. Ces animaux étranges qui combattent à vos côtés doivent êtres capturés au préalable, et répertoriés par une autochtone spécialiste en la matière. Ensuite, au fil des combats, ils progresseront et apprendront de nouvelles attaques et de nouvelles magies... Ça vous rappelle quelque chose ?

Les petits monstres galopent derrière vous dans les donjons.

On les attrape avec une capsule spéciale.

Ils peuvent mourir au combat, mais des items permettent de leur redonner la vie.

Entre deux donjons, il est possible d'aller voir vos créatures gambader dans leur enclos.

Au premier abord, ce Time Stalkers surprend le joueur. On retrouve les éléments de base de tout RPG qui se respecte, mais de petites originalités viennent perturber les habitudes. Par exemple, les personnages ne progressent pas en expérience tout au long du jeu. Après chaque donjon, ils repartent de zéro. Heureusement, ils gardent leurs objets et les magies qu'ils ont acquises, mais ils ne pourront pas les exécuter immédiatement. Voilà qui ne manquera pas de déstabiliser les puristes ! D'autre part, on ne peut pas se constituer l'équipe de combattants classique. A la place, il faut capturer et entraîner de petits monstres – le succès des Pokémon et le fun des Chocobos n'étant pas étrangers à l'affaire.

Une aventure linéaire

Le héros, nommé Sword, ouvre un livre inconnu et se retrouve au cœur d'un monde chamboulé par d'étranges malédictions. Accueilli comme un sauveur par les autochtones, il va devoir percer le mystère de ce lieu étrange afin de pouvoir rentrer chez lui... Ensuite, l'aventure est assez classique : elle est faite de rencontres avec d'autres personnages – eux aussi ont ouvert ce fameux livre –, et d'exploration de donjons. Il faut alors utiliser astucieusement les magies, collectionner et upgrader ses armes, et se servir de tous les items et autres objets présents dans les villes et les donjons.

Des hauts et des bas

Côté graphismes, la DC est encore une fois très compétitive, bien que ce Time Stalkers ne soit pas exceptionnellement beau. L'ensemble est fin, coloré et

AVIS BOF...

Certes, ce genre de jeu manque un peu sur Dreamcast, mais je suis forcé de reconnaître que ce titre est plat. Il n'innove pas vraiment. La quête est obscure et l'histoire se résume à avancer dans des donjons qui se ressemblent tous, avec le suprême bonheur d'affronter le maître des lieux à la fin. De plus, l'impossibilité de conserver l'expérience accumulée par les persos lors des combats nuit carrément à ce soft. Bref, à moins d'être vraiment fan du genre, je ne peux que déconseiller l'achat de ce titre...

ZANO

La console dessine les étages des donjons de manière aléatoire.

Ce couple de lapins vous propose de travailler pour lui. Un bon moyen pour gagner de l'argent.

Certaines magies occasionnent de beaux effets visuels.

On assiste à de nombreuses scènes de dialogues.

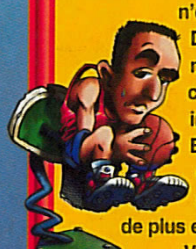
plein de relief, et l'aventure vous fait voyager en une multitude de lieux... Par contre, bon nombre d'angles de caméra sont mal choisis et l'on se retrouve souvent très loin de son perso, ou pire encore, on ne voit pas certains ennemis pendant les combats ! Les magies sont prétextes à des effets visuels riches en couleurs, mais ils auraient pu être plus variés. Enfin, côté son, c'est classique et agréable... Bref, ce Time Stalkers risque de laisser pas mal d'adeptes du genre sur leur faim.

On peut être attaqué sur plusieurs fronts. Certaines magies permettent de s'en tirer à bon compte.

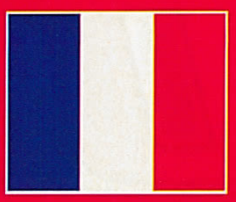
Certains décors sont réussis et originaux.

AVIS OUI, MAIS...

A l'époque de sa sortie au japon, j'avais espéré quelque chose de grandiose. Malheureusement, Time Stalkers est très vite lassant. Les donjons se suivent et se ressemblent, et l'histoire principale n'est guère attrayante. Certes la Dreamcast fait encore des merveilles au niveau graphique, mais cet aspect ne revêt pas une extrême importance dans un jeu d'aventure. Entre ce titre et Evolution, la console de Sega n'a pas encore de quoi satisfaire les fans de RPG qui sont de plus en plus nombreux en France. Vivement Grandia 2 ! ! !



KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS / FRANÇAIS

- Développeur : CLIMAX ENTERT.
- Éditeur : SEGA
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 80%
Une petite intro pas terrible pour une DC. Les menus ne sont pas très fonctionnels.

GRAPHISMES 89%
Assez clean, sans être exceptionnels.

ANIMATION 86%
Les caméras tournent bien, mais les angles ne sont pas toujours bien choisis.

MUSIQUE 80%
Fidèle au genre RPG, mais pas assez variée.

BRUITAGES 80%
Pas très nombreux, et plutôt répétitifs.

DUREE DE VIE 88%
Pas mal de donjons à visiter, mais on se lasse rapidement.

JOUABILITE 87%
Les persos sont faciles à diriger, mais les interfaces ne sont pas très claires.

INTERET 80%

De bons ingrédients, mais une aventure sans réelle surprise, et surtout ultra répétitive.

Dave Mirra freestyle BMX

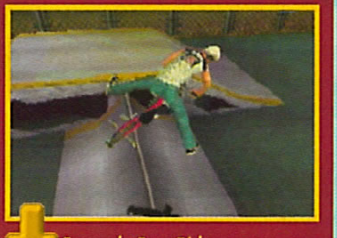
Les chutes sont parfois spectaculaires. Protections obligatoires.

FAIRE SON INTÉRESSANT

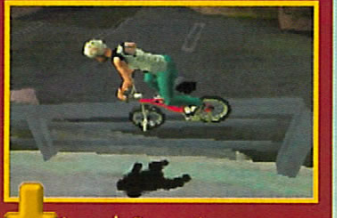
Dave Mirra Freestyle BMX est un jeu très flashy. Tout y est exagéré et les surprises vous attendent à chaque instant. Voici un florilège de moments marquants.

Deux joueurs peuvent s'affronter dans une série d'épreuves variées. Les concurrents ne sont pas sur le même écran et réalisent leurs prouesses l'un après l'autre.

Le menu Cool Stuff permet de visionner les séquences vidéo du jeu. A vous de réaliser des exploits pour accéder à toutes les vidéos cachées.



En mode Free Ride, vous donnerez libre cours à votre fantaisie. Toutes les figures sont permises.



Le mode Proquest vous donnera du fil à retordre. Lisez bien les consignes avant de vous lancer.

La Playstation est une console particulièrement éclectique. Ce mois-ci, c'est le vélo freestyle qui débarque. Dave Mirra est le spécialiste de cette discipline très spectaculaire, et il nous invite à partager ses exploits.

Dave Mirra est l'un de ces allumés à qui rien ne fait peur et que rien n'arrête. Il suffit de jeter un coup d'œil à l'introduction pour se rendre compte que Dave et ses amis maîtrisent le vélo comme personne. Une fois la séquence terminée, le premier écran de sélection propose différents modes de jeu. Tout d'abord, vous choisirez un champion parmi les spécialistes mondiaux, un vélo et une tenue. De nouveaux pilotes, vélos et tenues deviennent accessibles à mesure que l'on progresse dans le jeu. Le mode Proquest propose de participer à diverses petites compétitions, le but étant de réaliser un nombre prédéterminé de figures imposées pour accéder au niveau de difficulté supérieur. La première série de figures s'effectue dans un décor particulier au cours duquel les embûches ne manquent pas. En cas de réussite dans le niveau Amateur, le parcours suivant et un nouveau décor deviennent accessibles.

Le fun avant tout

Le mode Session est une épreuve en temps limité au cours de laquelle il est essentiel de réaliser un maximum de figures sur un parcours déterminé. Un nombre de points précis est attribué pour chaque figure réussie. Le meilleur score l'emporte. Le mode Free Style sert à se familiariser avec les commandes et à découvrir les différents concurrents et les multiples techniques. Une liste complète des figures, avec la manière précise de les réaliser, est accessible à tout moment. Le mode 2 joueurs propose une longue liste de variantes de duels. Vous pourrez, par exemple, lancer un défi à votre adversaire afin de déterminer qui réalise le saut le plus long ou encore la figure la plus hallucinante dans les airs. Ce mode s'avère très convivial, particulièrement complet et innovant. Les options sont assez succinctes et limitées, mais l'essentiel est là pour assurer une prise en main rapide. Bref, Dave Mirra BMX est un bon "petit" jeu.

AVIS OUI !

Cette simulation de vélo freestyle assure quelques belles heures de délire en deux-roues ! La maniabilité n'est pas particulièrement fine ni instinctive, mais il est possible de réaliser quelques belles acrobaties. La réalisation est plus que convenable et les musiques d'ambiance sont très bien choisies. Les modes de jeu ne sont pas particulièrement innovants, mais le mode 2 joueurs relance grandement l'intérêt général. Les amateurs de jeux pêchus et survitaminés seront ravis.

TOXIC

Le niveau situé à la campagne est assez délicat. L'endroit réserve des difficultés de premier plan.

Dave Mirra est le maître incontesté du freestyle. Beaucoup de souplesse au service d'une imagination sans borne.

Certaines figures sont incroyables.

Il vaut mieux éviter le train du premier niveau.

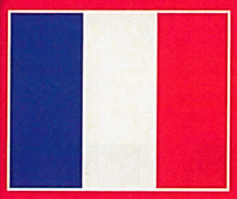
Plus le saut est important, plus le nombre de figures réalisables est élevé.

La piscine est l'endroit idéal pour sauter très haut. A condition, bien sûr, de prendre un bon élan.

AVIS OUI, MAIS...

Dave Mirra parraine un jeu de ride sur PS. C'est pas moi qui vais me plaindre ! De plus, c'est à un bon petit jeu de BMX auquel nous avons affaire... Les graphismes sont corrects, sans atteindre des sommets, l'animation est plutôt fluide et relativement réaliste, mais l'ensemble manque un peu de couleurs et de finesse. Cela dit, le principe est sympa : on débute en amateur, puis on refait les niveaux en pro, et là, les objectifs changent du tout au tout ! La zique assure bien, elle aussi. Dommage que ce titre ne soit pas un poil plus jouable, il eût fait un hit !

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : Z-AXIS
- Éditeur : ACCLAIM
- VÉLO FREESTYLE
- 1-2 JOUEURS

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 87%

Des vraies images de la vraie vie avec des vrais champions sur des vrais vélos.

GRAPHISMES 85%

Couleurs assez vives et détails soignés. Plus que satisfaisants.

ANIMATION 87%

Elle est réussie. Les figures sont bien modélisées. Aucun ralentissement.

MUSIQUE 90%

Des thèmes originaux et très accrocheurs. Un régal.

BRUITAGES 80%

Le strict minimum. Des bruits de chutes et de chaînes de vélo qui s'emballent.

DUREE DE VIE 90%

C'est le mode 2 joueurs qui procure le plus de sensations fortes.

JOUABILITE 84%

On peut réaliser des figures incroyables. Quelques imprécisions dans le maniement.

INTERET 86%

Une bonne simulation à la réalisation soignée et à l'ambiance surchauffée. Dynamique et entraînante.

AIR FORCE DELTA

Air Force Delta, voilà un titre évocateur! Courses effrénées à Mach 2, combats aériens sans merci, préparez-vous à devenir un "Top Gun"!

Au départ, deux avions sont disponibles. Après un briefing détaillé, expliquant l'emplacement des différentes cibles ennemies et l'itinéraire à suivre, on commence la mission. La plupart des objectifs consistent à détruire des véhicules ou des objets bien précis. Dans la première, il faut intercepter trois avions qui se dirigent vers une de vos bases pour la bombarder. Dans d'autres, il s'agira de défendre un immeuble de l'Otan contre une attaque de missiles; détruire un satellite qui menace de s'écraser au sol; escorter un vol civil (celui du Concorde, par exemple!).
Si ces missions ne relèvent pas du tour de force, les différents avions ennemis vous mettront des pneus dans les réacteurs! Peu nombreux et inexpérimentés au début du jeu, ils deviendront vite de véritables chevaliers du ciel, vous harcelant sans relâche dans les dernières missions.

Généralement, l'un d'eux se laisse prendre en chasse, pendant que les deux autres font le tour pour vous verrouiller par-derrière. Comme dans toute simulation de combats aériens qui se respecte, on ne peut verrouiller une cible qu'à partir d'une portée de 5000 m, et il faudra la suivre jusqu'à ce que les missiles touchent au but, sans oublier d'anticiper sa trajectoire.

"L'affrontement direct n'est pas une doctrine!"

Une fois les différentes cibles neutralisées, la mission est terminée et on passe à la caisse. La rémunération est proportionnelle au nombre d'ennemis abattus et au temps écoulé. Avec cet argent, on investit dans de nouveaux avions toujours plus performants, ou, plus aptes à certaines actions (bombardement, vol furtif, etc.).

Les angles de vue ne sont pas toujours bien choisis, mais les décors sont détaillés.

Dans cette mission, il faut protéger un immeuble gouvernemental.

AVIS OUI!

Dans Air Force Delta, les missions sont variées et intéressantes. Certains niveaux sont soignés graphiquement, d'autres moins. L'ensemble reste un petit peu en dessous de ce qu'on attend sur Dreamcast... La durée de vie est peut-être un peu faiblarde et un peu plus de difficulté n'aurait pas fait de mal. Mais bon, ça bouge bien, il y a trente avions à collectionner et certaines missions sont vraiment bien conçues. Un jeu classique qui ne devrait pas décevoir les passionnés.

SWITCH

Le Replay reprend l'ensemble de la mission effectuée.

Ces modèles reproduisent assez fidèlement la réalité, avec une maniabilité différente pour chacun. Les passionnés d'aéronautique vont s'en donner à cœur joie!

Dans ce niveau, il faut détruire une base ennemie fortement protégée!

- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: KONAMI
- Éditeur: KONAMI
- COMBAT AÉRIEN
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI (4 BLOCS)
- Compatible: PURUPURU

PRESENTATION 82%
Une interface agréable et claire. Pas d'intro top impressionnante.

GRAPHISMES 87%
Des décors inégaux. La modélisation des avions est bonne.

ANIMATION 88%
Rien à redire, les avions bougent avec fluidité et grâce.

MUSIQUE 84%
Pas vraiment marquante.

BRUITAGES 85%
Réacteurs, ondes de choc, missiles: tout est très réaliste.

DUREE DE VIE 80%
De nombreuses missions et une trentaine d'avions différents.

JOUABILITE 88%
No problemo, les mécaniques du pad sont bien huilées.

INTERET 86%
Un excellent jeu. Manquent un mode 2 joueurs et une durée de vie plus longue.

Liste des magasins

● PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

● BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc - N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

● RENNES (35)
20, rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tél : 01 46 735 735

● REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

● LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
● Jeux en Reseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 395 215 693 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE –

SCOREGAMES MULTIMEDIA

AVEC 300F **RESERVEZ** VOTRE PS2 PlayStation.2
DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES & GAGNEZ UN CARNET DE BONS D'ACHAT D'UNE VALEUR DE **400F**
CARNET REMIS A PARTIR DU 24/11 AVEC LA PS2

STOCKS LIMITÉS

LES OCCASIONS DU MOIS -PRIX VPC-

Référence	Titre	Prix
	PLAYSTATION	
25908	F12000	260F
21974	ODDWORLD TRILOGY	129F
20304	MEDIEVIL	109F
26192	SHERIFF FAIS MOI PEUR	169F
7001	TOMB RAIDER	99F
21294	FIFA 99	109F
24526	SILENT HILL	149F
23329	SOUL REAVER	149F
20270	COLIN MC RAE RALLY	99F
25366	FINAL FANTASY 8	99F
25006	DINO CRISIS	149F
24420	X-FILES	149F
25405	24H DU MANS	79F
25796	RAINBOW SIX	269F
20290	GRAN TURISMO	99F
18771	FINAL FANTASY 7	99F
21511	TOMB RAIDER 3	99F
25190	LE MONDE DES BLEUS	149F
18862	F1 97	69F
24297	FEAR EFFECT	229F
	DREAMCAST	
24976	CODE VERONICA	299F
24657	SONIC ADVENTURE	169F
25822	VIRTUA STRIKER 2	199F
25816	MARVEL VS CAPCOM	249F
24292	FIGHTING FORCE 2	169F
24777	DYNAMITE COP	169F
24653	VIRTUA FIGHTER 3	129F
25181	SOUL FIGHTER	169F
25990	SHADOWMAN	199F
24380	MONACO GP 2	129F
26129	SLAVE ZERO	269F
24779	BUGGY HEAT	229F
24693	TRICKSTYLE	149F
24621	UEFA STIKER	149F
26146	TOMB RAIDER 4	229F
24615	EXPANDABLE	169F
25564	BLUE STINGER	129F
24651	SEGA RALLY 2	149F
24773	F1 WORLD GP	229F
	NINTENDO 64	
20155	QUAKE	129F
21583	F-ZERO X	149F
24864	JET FORCE GEMINI	249F
21615	ZELDA	199F
15963	MARIO 64	99F
19553	LAMBORGHINI 64	169F
18504	EXTREME G	69F
23999	CASTLEVANIA 3D	149F
21360	TUROK 2	99F
21021	BANJOO KAZOOIE	169F
	PC CD-ROM	
21374	OUTCAST	149F
25562	DRACULA RESURECTION	199F
25046	MESSIAH	249F
25097	DIABLO 2	299F
24070	SOLDIER OF FORTUNE	249F
24858	NOMAD SOUL	229F
23637	DEVIL INSIDE	249F
23702	RALLY CHAMP. 2000	229F
26012	F1 2000	299F
23903	TOTAL A.KINGDOM	99F

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) **:**
36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

LES NOUVEAUTES DU MOIS

METROPOLIS STREET RACER

REFERENCE : 26574

MARIO PARTY 2

REFERENCE : 27464

FIFA 2001

REFERENCE : 27654

LES ACCESSOIRES SCORE-GAMES

MANETTE SCORPAD POUR PLAYSTATION

Avec Modes Turbo & Ralenti
49F
existe en plusieurs couleurs !

MANETTE SCORSHOCK POUR PLAYSTATION

Avec Mode Analogique Vibrant
129F
existe en vert, noir, bleu, rouge

ADAPTATEUR MULTIJOUEURS POUR PLAYSTATION

Pour jouer jusqu'à 5 joueurs !
149F
(Gris)réf : 27497 (Bleu)réf : 27499 (Noir)réf : 27495

RALLONGE MANETTE POUR PLAYSTATION

Câble d'extension de 2m pour manette Playstation
49F
(vert)réf : 26822 (bleu)réf : 27691

3 CARTES MEMOIRE POUR PLAYSTATION

Capacité de 15 blocs chacunes
Boites de rangement rigides & clipsables
99F
ref : 26818

SCORSTICK POUR PLAYSTATION

8 Sticks en 1 pour manette Playstation
29F
ref : 26819

LUMIERE SCORLIGHT POUR GAME BOY POCKET & COLOR

Fonctionne sans piles Pour Game Boy Pocket & Game Boy Color
49F
existe en vert, violet, bleu, jaune et transparent

CABLE DE LIAISON SCORLINK POUR GAME BOY

Câble de liaison universel Permet de relier entre elles toutes les Game Boy !
69F
existe en vert, violet, bleu, jaune et transparent

ADAPTATEUR ALLUME-CIGARE POUR GAME BOY POCKET & COLOR

Se branche sur la prise allume-cigare. Permet de jouer en voiture sans utiliser de piles
79F
ref : 25540

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
❑ Je règle en espèces
❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ...../.....
Signature :

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PRE - RESERVATION DE VOTRE

PLAYSTATION 2

N° DE TELEPHONE INDIGO

08.20.81.03.10

Sortie le 24 Novembre

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S REGION PARISIENNE		GAME'S NORD		GAME'S AUTRES	
PARIS						LENS	03 21 70 01 47
RIVOLI	01 40 27 88 44					AMIENS	03 22 91 73 33
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	REIMS	03 26 88 24 20
LILLE		CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	MONTPELLIER	04 67 64 05 00
BETHUNE	03 20 57 84 82	ST QUENTIN YVELINES		VALENCIENNES		VAL THOIRY	04 50 20 86 06
FAIDHERBE	03 20 55 67 43		01 30 57 13 43		03 27 41 07 13		
VANNES	02 97 42 66 91						

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

NEW **PS ONE** SORTIE FIN SEPTEMBRE
+100 F de bon d'achat
PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
(1 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))
790 F

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	109 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	590 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	**JEREMY McGRATH S.CROSS 2000**	**199 F**	NBA LIVE 2000	369 F	**SPIN JAM**	**219 F**	URBAN CHAOS	369 F
ACTION MAN	249 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
ALIEN RESSURECTION	**369 F**	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	NFL EXTREME	269 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	**VANISHING POINT**	**299 F**
ARMORINE	199 F	GRIND SESSION	299 F	NHL 2000	369 F	**SPEEDBALL 2100**	**299 F**	VIB RIBBON	169 F
BALLISTIC	249 F	**GERRY LOPEZ SURF RIDERS**	**219 F**	NHL FACE OFF 2000	299 F	**SPIDERMAN**	**299 F**	VICTORY BOXING 3	349 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	499 F	GUSIS BEAT	199 F	NHL PRO 2000	369 F	STAR TREK INVASION	299 F	WAR OF THE WORLD	349 F
BISHI BISHI SPECIAL	**349 F**	GUY ROUX 2000	299 F	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**299 F**	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	229 F
BLOOD LINES	249 F	GUNGAGE	249 F	**PARASITE EVE 2**	**329 F**	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F	**WORLD MAGICAL RACING**	**349 F**
BLOODY ROAR 2	299 F	HUGO 2	299 F	POOL ACADEMY	219 F	STREET FIGHTER EX+ALPHA 2	329 F	WILD ARMS	249 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	**299 F**	ISS PRO EVOLUTION	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STREET SKATER 2	369 F	X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F
CAESAR PALACE 2000	299 F	INFESTATION	219 F	**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	**SUIKODEN 2**	**299 F**	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
CAPCOM GENERATION	249 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F	**RAYMAN 2**	**299 F**	**SYDNEY 2000**	**329 F**	YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 00	299 F
CHASE EXPRESSE	299 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	SYPHON FILTER 2	299 F		
COLIN McRAE RALLY 2	299 F	**KOUDELKA**	**369 F**	READY TO RUMBLE	299 F	**TEAM BODDIES**	**349 F**		
COOL BOARDERS 4	299 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	**TENCHU 2**	**299 F**	**PRE - RESERVATION DE VOTRE**	
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	LEGEND OF LEGAIA	199 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	TEST DRIVE 6	199 F	**PLAYSTATION 2**	
DE SANG FROID	349 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	**REVOLT 2**	**299 F**	THEME PARK WORLD	369 F		
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F	LEGO RACERS	249 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TINY TANK	299 F	**N° DE TELEPHONE INDIGO**	
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	LES FOUS DU VOLANT	199 F	ROADSTERS	299 F	**TOCA WORLD TOURING CARS**	**299 F**	**08.20.81.03.10**	
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	**LOUVRE: ULTIME MALEDICTION**	**369 F**	ROCK THE RINK	369 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F		
EARTHWORM JIM 3D	299 F	MEDIEVIL 2	199 F	RON'N BLADE	299 F	TOMB RAIDER 4	249 F	**Sortie le 24 Novembre**	
ECW ARMACHY RULZ	199 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	**RUGBY 2001**	**299 F**	**TONY HAWK PRO SKATER 2**	**299 F**		
ERGHEIZ	299 F	**MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES**	**239 F**	SAGA FRONTIER 2	369 F	TOSHIDEN 4	349 F		
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MOTO RACER WORLD TOUR	299 F	SHADOW MAN	299 F	**TOY STORY 2**	**369 F**		
FIGHTING FORCE 2	359 F	MUPPET RACE MANIA	199 F	**SILENT BOMBER**	**299 F**	TRACK'N FIELD 2	369 F		
FRONT MISSION 3	299 F	NASCAR 2000	369 F	SILENT HILL	299 F	UEFA 2000	369 F		

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS		FINAL FANTASY VII	149 F	LES 24 HEURES DU MANS	129 F	NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE	169 F	TARZAN	169 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F	FIRESTORM THUNDERHAWK 2	169 F	LES SCHTROUMPFS	169 F	PITFALL 3D	149 F	TEKKEN 3	149 F
JEUX NEUFS EUROPEENS		FORMULA ONE 97	149 F	LUCKY LUCKE	169 F	POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F	TOCA TOURING CAR	99 F
ALIEN TRILOGY+CARTE MEMOIRE	169 F	FORMULA ONE 98	149 F	MAGIC CARPET	99 F	RAYMAN	99 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
BATTLE SPORT	99 F	FORMULA ONE 99	149 F	MEDIEVIL	149 F	RIDGE RACER 4	149 F	TOMB RAIDER 3	169 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F	FORSAKEN	99 F	METAL GEAR SOLID	169 F	REVOLUTION X	99 F	TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F	G-POLICE	99 F	MICKEY	149 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	TOMORROW NEVER DIES	169 F
CENTIPEDE	169 F	GRAN TURISMO	149 F	MICRO MACHINES 3V	169 F	SMALL SOLDIERS	99 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F	GRID RUN	99 F	MONACO G.P 2	99 F	SPEED FREAKS	99 F	TUNEL B1	99 F
COUPE DU MONDE 98	129 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	MOTO RACER	149 F	SPORT CAR GT CLASSIC	99 F	VIRUS	149 F
CROC	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F	MOTO RACER 2	169 F	SPYRO	149 F	V-RALLY	99 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	HERCULE	149 F	MULAN	99 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F		
FIFA 98	129 F	IRON BLOOD	99 F	MUSIC 2000	169 F	STREET SKATER CLASSIC	99 F		
FIFA 99	169 F	ISS PRO	149 F	NASCAR 99	99 F	SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	199 F		
FINAL FANTASY VII	149 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	NBA LIVE 99	149 F	TAIL CONCERTO	149 F		

DREAMCAST

CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1499 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

AEROWINGS 2	**349 F**	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	NHL 2K	379 F	SOUL CALIBUR	349 F	**TOY STORY 2**	**379 F**
CAESAR PALACE 2000	379 F	**KISS PSYCHO CIRCUS**	**379 F**	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**379 F**	SOUL FIGHTER	299 F	UEFA STRIKER	299 F
CRAZY TAXI	379 F	LE MANS	349 F	POWER STONE	299 F	SOUL REAVER	349 F	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	379 F
DEAD OR ALIVE 2	**379 F**	**MAG FORCE RACING**	**379 F**	**POWER STONE 2**	**379 F**	STARLANCER	349 F	**URBAN CHAOS**	**379 F**
DISNEY MAGICAL RACING	**379 F**	**MAGNETIC NEO**	**379 F**	**RAILROAD TYCOON 2**	**379 F**	**STAR WARS RACER**	**349 F**	**VANISHING POINT**	**379 F**
DYNAMITE COP 2	299 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F	**RAINBOW 6**	**379 F**	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**349 F**	**VIRTUA ATHLETE**	**379 F**
ECCO THE DOLPHIN	379 F	MARVEL VS CAPCOM 2	379 F	RAYMAN 2	379 F	**STREET FIGHTER 3 W.IMPACT**	**379 F**	VIRTUA STRIKER 2000	349 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MDK 2	379 F	RENEGADE RACERS	379 F	**SUPERCROSS 2000**	**379 F**	VIRTUA TENNIS	349 F
FIGHTING FORCE 2	299 F	MILLENIUM SOLDIER	299 F	RE-VOLT	349 F	**SYDNEY 2000**	**379 F**	V-RALLY 2	379 F
GIGA WING	**379 F**	MORTAL KOMBAT GOLD	299 F	READY TO RUMBLE	349 F	**TAXI 2**	**379 F**	WILD METAL	379 F
GTA 2	379 F	**MSR**	**379 F**	RED DOG	379 F	THE NOMAD SOUL	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	349 F
HEROES 3	**379 F**	**MTV SPORT: SKATE BOARDING**	**379 F**	RESIDENT EVIL 2	329 F	**TIME STALKERS**	**379 F**	ZOMBIE REVENGE	379 F
HIDDEN OF DANGEROUS	**379 F**	NBA 2K	379 F	RESIDENT EVIL CODE:VERONICA	379 F	TOMB RAIDER 4	379 F		
HOUSE OF THE DEAD 2	349 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SEGA RALLY 2	299 F	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	379 F		
				SNOW SURFER	379 F				

NINTENDO 64

NEW **NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU** 799 F
NINTENDO 64 COULEUR 649 F
NINTENDO 64+F1 WORLD G.P 799 F

ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PAK	129 F
VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS		DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	+TRANSFER PAK	469 F	**TONY HAWK SKATE BOARDING**	**369 F**
BLUES BROTHER 2000	399 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	**PERFECT DARK**	**399 F**	TUROK 2	299 F
BUST A MOVE 2	299 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	MARIO PARTY 2	399 F	RIDGE RACER 64	399 F	**TUROK 3**	**399 F**
CASTLEVANIA 3D	399 F	F-ZERO X	369 F	MARIO TENNIS	399 F	ROCKET	349 F	TURCK RAGE WARS	399 F
CYBER TIGER	**399 F**	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	SHADOWGATE	299 F	WCW MAYHEM	399 F
DIDDY KONG RACING	299 F	HERCULES	399 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	349 F	WETRIX	299 F
DONKEY KONG 64	399 F	**HOT WHEELS TURBO RACING**	**399 F**	NBA JAM 2000	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WWF ATTITUDE	369 F
		ISS 2000	399 F	**NBA PRO 2000 IN THE ZONE**	**399 F**	SUPER MONACO GP 2	299 F	WWF WARZONE	349 F
		JET FORCE GEMINI	399 F	**POKEMON SNAP**	**449 F**	TARZAN+MAGICAL TETRIS	429 F	ZELDA	399 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	POKEMON STADIUM		TONIC TROUBLE	199 F		

PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY	**169 F**	**EXTREME G**	**149 F**	**F1 WORLD G.P**	**249 F**	**MK MYTHOLOGIES**	**149 F**	**ROBOTRON X**	**99 F**
CHOPPER ATTACK	**99 F**	**EXTREME G2**	**199 F**	**FORSAKEN**	**199 F**	**NBA LIVE 99**	**169 F**	**TETRISPHERE**	**199 F**
DOOM	**129 F**	**F1 POLE POSITION**	**199 F**	**GEX 64**	**99 F**	**QUAKE**	**99 F**	**V-RALLY 99**	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux : 25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo 48h ou Chronopost: 65f DOM TOM et CEE (jeux : 40f - consoles & acc 90f)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....
N° Client(si déjà client) : ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : ..... Signature :

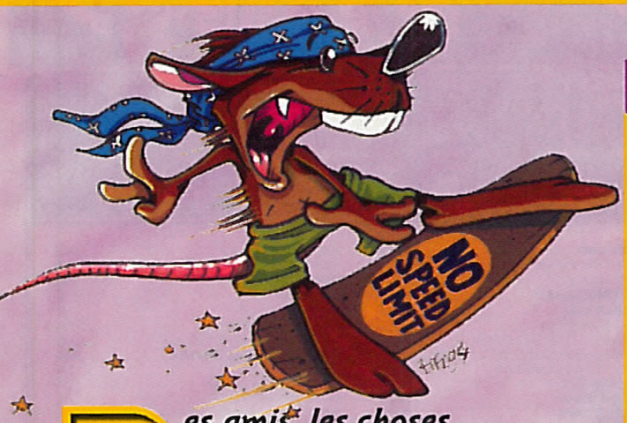
PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash ADRESSE E.MAIL : .....
☐ CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

JP 09/2000

SPEEDY GONZATEST



Les amis, les choses sérieuses commencent enfin ! La saison des jeux vidéo s'entame. Après m'être introduite clandestinement dans la cale d'un ferry en direction de Londres où se déroulait l'ECTS, je peux vous dire que ça va bouger un peu d'ici Noël. Les jeux européens et américains de la PS2 vont arriver ; côté Dreamcast, ça se déchaîne pas mal et la guerre s'annonce sanglante. La routine quoi... See you amigos !

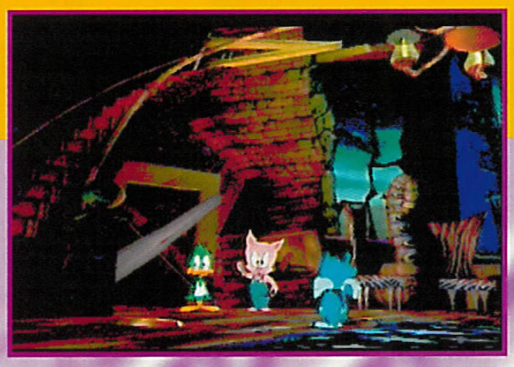
PLAYSTATION

TOONEENSTEIN

70%

Les amis, les Tiny Toons sont de retour sur console ! Je me souviens encore de cet épisode très sympa sur Snes, Tiny Toons Sports... Ici, il s'agit plutôt d'un dessin animé interactif pour les petits Kaelos, avec des petits passages de shoot'em up en vue subjective. L'humour et l'atmosphère présents dans le soft se rapprochent bien de ceux du dessin animé. A part ça, on a affaire à un petit jeu pas très interactif, aux énigmes pas vraiment claires et sans logique apparente. Certains angles de caméra ne sont pas très bien choisis, on se trompe de direction, et c'est un peu agaçant. Dommage, car quand on fait un jeu pour les petits, il faut savoir se mettre à la portée de son public.

VIRGIN.



GAMEBOY COLOR

85%

INTERNATIONNAL TRACK AND FIELD SUMMER GAMES

Que ce soit sur Gameboy ou sur une autre console, Track and Field n'a toujours été qu'un simple concours de rapidité dans la pression répétitive des boutons du pad. On retrouve ici la plupart des disciplines de l'athlétisme : saut en longueur, lancé de javelot, 100 mètres haies, et il y a même une épreuve de ping-pong. Le résultat est plutôt sympa. Si vous n'avez pas de jeu dans le genre sur GBC, cela me semble un investissement honorable,

KONAMI.

PLAYSTATION

GRIND SESSION

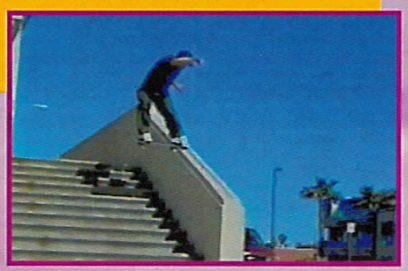
10%

Yo refré ! Sony nous sort sa simu de trashers fous. Grind Session est un jeu de skate, évidemment... Attention, on ne s'est pas moqué de nous !

Ed Templeton ou Pigpen, des grands du skate, sont présents dans la cartouche. Les ziques sont super hypes branchouilles à donf'. Là, ami lecteur, tu te dis "Wouah ! c'est trop de la balle !" Mais en fait non. C'est moche, la maniabilité est toute "keuss", il y a quelques idées intéressantes, le système de "respect", par exemple, ou encore les lignes techniques. Mais le gros scandale, c'est que le jeu est arrivé sur le marché alors qu'il n'est même pas totalement débogué !

Lors d'une session, je me suis retrouvée bloquée dans la rampe, mon perso n'atterrissait plus ! Obligée de "restart" ! On s'est vite dépêché de lancer la campagne de pub du jeu, avant l'arrivée de Tony Hawk 2, cent fois meilleur que cette version bêta honteusement et hâtivement lâchée dans le commerce.

SCEE.



PLAYSTATION

RC DE GO

50%

Le mois dernier, je testais Revolt 2, un jeu de voitures télécommandées. Ce mois-ci, c'est au tour de ce jeu développé par Taito de passer à la Moulinette. Car en effet, le résultat n'est vraiment pas folichon. Pour commencer, c'est très moche : l'animation saccade à mort. De plus, le principe est archi basique et pas vraiment poussé. Le "tuning" de la voiture est vraiment limité. Pour finir, je ne vois pas l'intérêt d'Acclaim d'éditer un jeu sur le même principe que Revolt 2, un mois après sa sortie et en nettement moins bien fait. Bizarre.

ACCLAIM.

GAMEBOY COLOR

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

L'épisode annuel de la célèbre série footballistique pointe le bout de son nez sur GBC. On retrouve les nombreuses et complètes options de configuration, les choix multiples de stades ou de conditions climatiques. Bref, les paramètres classiques de tout bon jeu de foot qui se respecte. Dommage que le soft n'ait pas été plus beau et plus jouable. Car en effet, la maniabilité n'est pas au top, et des ralentissements sont à signaler. Si vous ne possédez pas encore de jeu de foot sur Gameboy, investissez dans FIFA, il est mieux !

KONAMI.

70%

LE PISTOLET Falcon™ AVEC VISEUR LASER POUR PLAYSTATION® ....

Le pistolet laser FALCON vous permet d'apprécier vos parties comme de véritables jeux d'arcade.
Le pointeur laser intégré lui assure un degré de précision exceptionnel.
La cible laser affiche un point rouge sur votre téléviseur et vous aide à viser avec précision.
Un mode recul vous permet de vivre l'action.
(adaptateur G-con™ et adaptateur secteur inclus)

EN PLEIN DANS LE MILLE

DISPONIBLE EN GRANDE SURFACE ET REVENDEURS SPECIALISES

AUSSI DISPONIBLE

Scorpion™

Donne une sensation de recul vibrant quand vous pressez la gâchette
Rechargement Normal, Recharge auto. et Tir auto
Vous permettent un contrôle parfait de vos tirs.
Précision ultime ou puissance de feu totale !!

Un seul bouton pour une jouabilité plus rapide. Recharge auto

FIRE INTERNATIONAL SARL, Parispace 1, 9D rue de la Sablière, 92634 Gennevilliers Cedex France.
FAX 01 41 32 28 80. Email : zbeghennou@wanadoo.fr

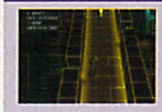
Compatible avec tous les jeux de tir Playstation® standards et ceux compatibles Namco™

Visitez nos sites Internet : http://www.firesoft.net http://www.x-plorer.co.uk http://www.blaze-gear.com http://www.xploder.net

BLAZE

Choisir un nouveau jeu, c'est un peu comme être devant un CD de Pascal Sevran et le dernier Pascal Obispo : il ne faut pas se tromper. Non, vraiment pas ! Alors, pour vous éviter de mauvaises surprises, Consoles+ vous offre une liste des meilleurs jeux officiels, disponibles sur PS, N64 et DC. Ensuite, ce sera à vous de jouer !

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



● Konami
● 1 Joueur
Dual Shock
Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

● GT Interactive
● 1 joueur
Pad analogique
Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

● Capcom
● 1 joueur
Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

● Sony
● 4 joueurs
Jogcon
Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

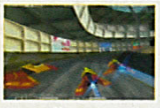
Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

● Codemasters
● 2 joueurs
Dual Shock
Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3



● Psygnosis
● 1-4 joueurs
Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
QUAKE 2

● Activision
● 4 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

● Eidos
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.

FOOT ARCADE
ISS 2000

● Konami
● 2 Joueurs
Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion !

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que tu as pu voir sur PS. Du pur snowboard !

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

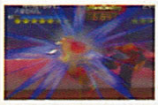
Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY



● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

● NINTENDO
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS
ALL STAR TENNIS

● Ubi Soft
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

● Nintendo
● 1 joueur
Ram Pak
Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

● Capcom
● 1 joueur
Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

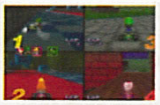
Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● E.A. Sport
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64



● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

● Infogrames
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Rumble Pak
Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intéret redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

● Nintendo
● 2 joueurs
Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

NUMÉRO 102

+ SON SUPPLÉMENT de 4 soluces complètes :

Resident Evil, Fear Effect, Medievil 2, Syphon Filter 2

CONSOLES SOLUCES 2

- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

PLATINIUM SOLUCES 1

- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Résident Evil 2
- Final Fantasy VII • L'Odyssée d'Abe

+ Les Tips des hits

- Command & Conquer : Alerte Rouge • Coolboarders 2
- Tenchu Stealth Assassin • Colin McRae Rally • Medievil
- Micromachines V3

HORS SERIE N°12

- Tomb Raider 3
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

CONSOLES SOLUCES 1

- Soul Reaver • Driver
- Mission : Impossible
- Syphon Filter
- Silent Hill • X-Files
- Jade Cocoon

NUMÉRO 100

- Pokemon : 46 pages de soluces

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 102 / 451102	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

(* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

● Sega
● 2 joueurs
VM/Gun
Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert!) coule à flots. A votre santé!

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

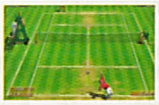
V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation: c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme!

SPORT
VIRTUA TENNIS



● Sega
● 4 joueurs
VM
Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature!

SPORT
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (homme et femme), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non? Une chose est certaines, ca va cogner sec dans les chaumières!

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

ARCADE
CRAZY TAXI

● Sega
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de d'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation: embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu innédits créés spécialement pour la console de Sega: concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance beaucoup l'intérêt du jeu.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé!

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

BASTON 3D
SOULCALIBUR

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

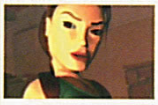
Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale! Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux.On en prend plein la vue!

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique: jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi!

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



● Eidos
● 1 joueur
VM
Purupuru Pack

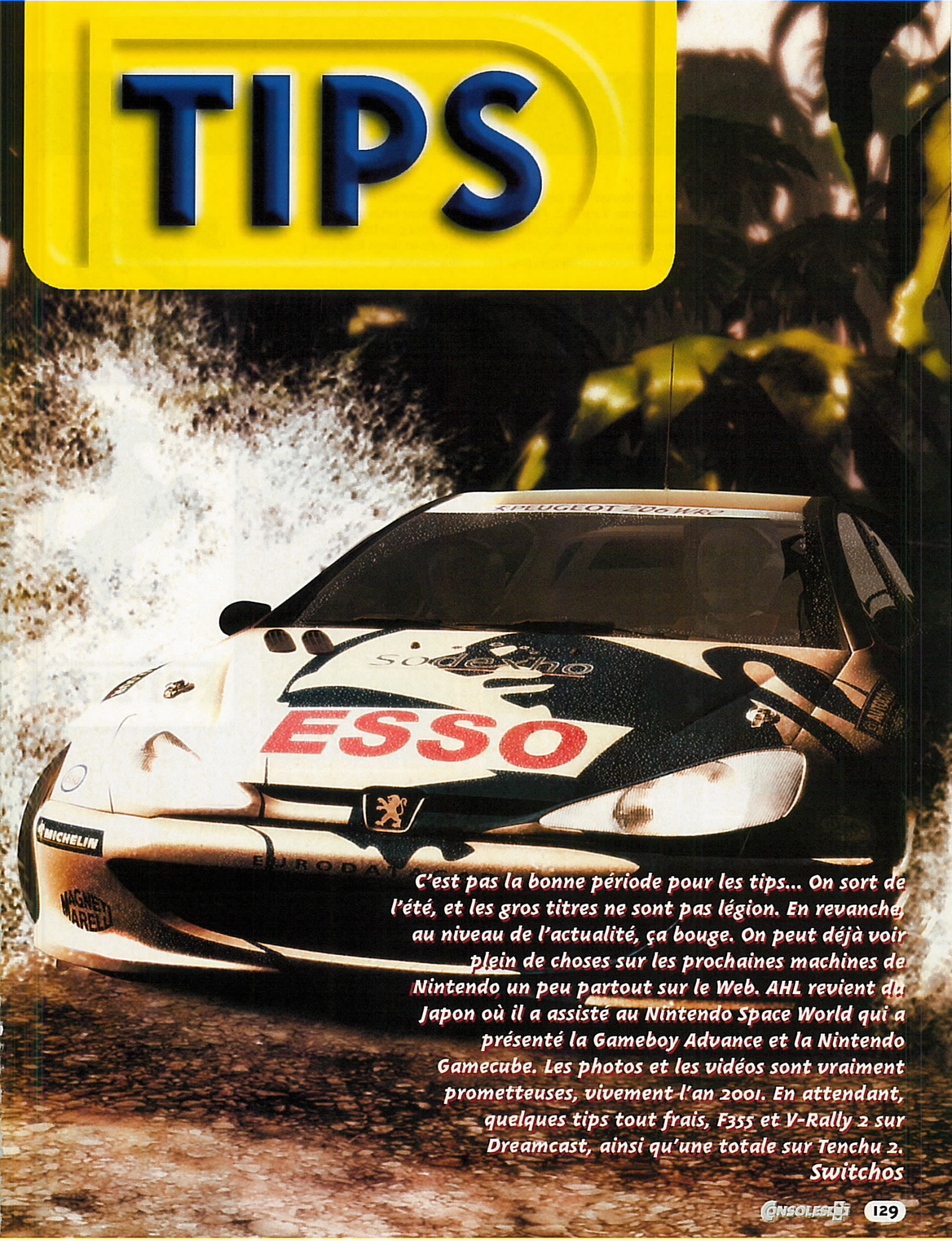
Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud!

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console: graphismes 3D somptueux et réalisme total.

TIPS



C'est pas la bonne période pour les tips... On sort de l'été, et les gros titres ne sont pas légion. En revanche, au niveau de l'actualité, ça bouge. On peut déjà voir plein de choses sur les prochaines machines de Nintendo un peu partout sur le Web. AHL revient du Japon où il a assisté au Nintendo Space World qui a présenté la Gameboy Advance et la Nintendo Gamecube. Les photos et les vidéos sont vraiment prometteuses, vivement l'an 2001. En attendant, quelques tips tout frais, F355 et V-Rally 2 sur Dreamcast, ainsi qu'une totale sur Tenchu 2.

Switchos

DREAMCAST

F 355 (JAP)

La Ferrari est enfin dignement représentée à l'écran. Ce F355 est magnifique. J'ai encore dans les pupilles ce coucher de soleil rouge flamboyant aussi vrai que nature. On peut dire qu'il est plus beau que Ridge Racer V sur PS2. J'ai bien aimé la prise en main progressive. On commence avec toutes les options d'aide au pilotage, pour finir par conduire comme un champion. S'entraîner est la meilleure solution, les codes pour débloquer les circuits en Single Play vous y aideront bien.

POUR DÉBLOQUER DES CIRCUITS

Note : pour entrer les mots de passe qui suivent, entrez dans les options, maintenez X + Y, un menu Password apparaîtra. Ensuite, inscrivez-les en respectant les majuscules et les minuscules.

Allez d'abord dans les options...

... puis appuyez sur X + Y et entrez dans les Passwords.

POUR DÉBLOQUER LE PREMIER CIRCUIT CACHÉ

Inscrivez : CinqueValvole

Si c'est réussi le circuit débloqué apparaît.

POUR DÉBLOQUER LE DEUXIÈME

Inscrivez : LiebeFrauMilch

POUR DÉBLOQUER LE TROISIÈME

Inscrivez : Stars&Stripes

POUR DÉBLOQUER LE QUATRIÈME

Inscrivez : KualaLumpur

POUR DÉBLOQUER LE CINQUIÈME

Inscrivez DaysofThunder

A vous les nouveaux circuits !

DREAMCAST

V-RALLY 2 (PAL)

V-Rally 2 Expert Edition, c'est pas pour les kékés ! Zano vient de le finir quarante fois pour débloquer la 2 CV du Gendarme de St-Tropez. Mais ça marche pas ! Il va être tout vert quand je vais lui dire que j'ai un code pour débloquer toutes les voitures et tous les circuits ! Un code tout bête, tout facile. Bref, c'est la belle vie !

POUR DÉBLOQUER TOUTES LES COURSES ET TOUTES LES VOITURES

Entrez dans les Options, puis dans l'écran de Progression. Une fois à l'intérieur pressez L, R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, deux fois A et Start. Ensuite placez-vous sur les différentes cases et appuyez sur A pour débloquer celle-ci.

Faites le code, puis débloquez ce que bon vous semble...

Entrez d'abord dans les options...

... puis dans l'écran de Progression.

Toutes les courses et toutes les voitures, " Only for you ! "

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 ST PLUS)

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

Qu'on se le dise !
Commande
et paiement en ligne
sur nos sites internet :
www.consolplus.com
ou www.dvdcplus.com
la e-vpc c'est nous !

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Nous rachetons les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)

Revendeurs, Contactez-Nous !

DREAMCAST
JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
BANGAI-O	349 F
GIGA WINGS	349 F
GUN BIRD 2	349 F
POWERSTONE 2	349 F
STREET FIGHTER DOUBLE IMPACT	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER THIRD STRIKE	349 F
SUPER RUNABOUT	349 F
DISNEY MAGICAL TOUR	349 F
24 H DU MANS	369 F
EXTREME SPORT	369 F
LOONEY TUNES SPACE RACE	369 F
MS-R	369 F
SANS FRANCSICO RUSH 2049	369 F
SPACE CHANNEL 5	369 F
VIRTUA TENNIS	369 F
VIRTUA ATHLETE	369 F
FERRARI 355 CHALLENGE	TEL
MOTOR MADNESS	TEL
NIGHTMARE CREATURE 2	TEL
RAINBOW 6	TEL
TOY STORY 2	TEL

PLAYSTATION
LES NEWS

MIKE TYSON BOXING	299 F
SPIDER MAN	299 F
FORMULA ONE 2000	299 F
HIDDEN & DANGEROUS	299 F
KOUDELKA	329 F
KO KINGS 2001	329 F
ALIEN RESURRECTION	349 F
ISS PRO 2000	349 F
STAR TREK INVASION	TEL
BALDUR'S GATE	TEL
BASS LANDING	TEL
CHICKEN RUN	TEL
NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
LA PETITE SIRENE	TEL
SUPERMAN	TEL
STAR TREK INVASION	TEL
TONY HAWKS PRO SKATER 2	TEL
X MEN MUTANT WARS	TEL

NINTENDO 64
JEUX EUROPÉENS

TUROK 3	369 F
DUCK DODGERS	TEL
EXCITE BIKE	399 F
ISS 2000	TEL
MARIO PARTY 2	399 F
POKEMON SNAP	TEL
STAR CRAFT 64	399 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 10 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

PLAYSTATION

TENCHU 2

Je l'ai attendu ce Tenchu 2... Mais quelle déception... Aucune évolution des graphismes, le jeu a même régressé : bruitages identiques, maniabilité douteuse, problèmes de caméra. Le premier épisode est techniquement bien meilleur que cette suite. Quel dommage, juste en corrigeant les défauts du premier et en améliorant un peu le moteur 3D on aurait eu droit à un hit. Heureusement, il y a plein de codes...

Note : les deux astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des missions.

POUR AVOIR TATSUMARU
Maintenez Rond et Carré puis pressez Droite, Haut, Gauche, et maintenez Bas. Ensuite, pressez L1, L2, relâchez Bas et appuyez sur Select.

Si c'est réussi, le perso caché apparaît dans les Options.

POUR AVOIR TOUTES LES MISSIONS
Maintenez Carré puis pressez : Droite, Gauche, Bas, relâchez Carré, maintenez Rond puis pressez Gauche, Droite, Haut. Appuyez de nouveau sur Carré et maintenez-le enfoncé. Enfin, pressez Haut, Bas.

Si vous avez débloqué Tatsumaru, alors toutes les missions des trois persos seront dispos.

Note : les deux astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des objets.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS
Pressez R2, L2, R2, L2, maintenez Select, et pressez Droite, Gauche, Rond, Carré, Bas, Haut, Haut.

Voilà de quoi faire des massacres !

POUR AUGMENTER LA QUANTITÉ D'OBJETS D'UNE UNITÉ
Maintenez R1 et Rond, pressez Droite, Bas, Gauche, L1.

Et voilà le travail... c'est magique !

Note : les deux astuces qui suivent s'effectuent pendant le jeu lors d'une pause.

POUR SE REMETTRE DE LA VIE À FOND
Maintenez Rond et pressez : Gauche, Droite, Haut, Bas.

POUR AVOIR UN POWER-UP D'ATTAQUE
R1, L1, R1, L2, maintenez Triangle et pressez trois fois Bas puis Haut.

Ça va faire très mal !

VERSION US

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez Select + Carré + Rond et pressez trois fois Droite, Haut, Gauche, Bas, R2.

POUR SE REMETTRE DE LA VIE
Pendant le jeu, lors d'une pause, maintenez Carré et pressez Gauche, Droite, Haut, Bas.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS DE NINJA
Sur l'écran de sélection des objets, pressez trois fois Carré, Rond, Carré, Rond, Rond, Gauche, Haut, Bas, Droite, R2, R2.

POUR AVOIR PLUS DE PLACE DANS L'INVENTAIRE
Sur l'écran de sélection des objets, maintenez R1 et Carré et pressez Droite, Bas, Gauche, Haut.

POUR AVOIR TOUTE LA CARTE
Sur la carte, maintenez Select puis, appuyez cinq fois sur Rond.

POUR AVOIR TOUTES LES MISSIONS DANS L'ÉDITEUR DE MISSIONS.
Maintenez R2 et Rond et pressez : Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Gauche.

POUR LE NIVEAU " OFFICE " DANS L'ÉDITEUR DE MISSIONS
Sur l'écran de l'éditeur de mission maintenez L2, et pressez Rond, carré, Gauche, Droite, Droite, Rond, Carré.

Sans vie de famille un enfant est-il encore un enfant ?

Chaque jour en France et dans le monde, des enfants sont privés de leurs parents par la misère, les drames familiaux, la dictature, la guerre.

Souvent, ils sont aussi séparés de leurs frères et sœurs lors de leur placement.

Pourtant, comme tous les enfants, ils rêvent de vivre ensemble. Ils rêvent d'une maison où jouer, manger, dormir, rire et s'amuser...en famille.

Comment ne pas leur donner le bonheur de grandir ensemble?

Depuis 1956, 12 villages ont vu le jour en France, et au fil du temps, SOS Villages d'Enfants a étendu son action en soutenant 24 villages dans 17 pays. Partout dans le monde, SOS Villages d'Enfants accueille ces enfants en détresse et leur offre une vie de famille.

Une mère SOS veille sur eux comme une vraie maman. Au cœur du village, une maison bien à eux leur ouvre à nouveau les portes du bonheur.

Parce que les enfants ont avant tout besoin d'amour et de tendresse... Quand tout les abandonne, SOS Villages d'Enfants leur redonne une vie de famille.

Soutenez SOS Villages d'Enfants.

Informations et Dons:
01 55 07 25 35

PFPIPC

OPTIMUS – Crédit photo : Patrick Sordoillet

SOS Villages d'Enfants

6, cité Monthiers - 75009 PARIS

120 Rue de Rome 13006 Marseille
Tel: 04 91 13 61 91
www.AbsoluteGames.Fr

Absolute Games

Toutes les photos de nos produits!!

Nouveautés !
- Puce Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2

Pour plus d'infos voir notre site internet

PlayStation

Alimentation rechange	125Fr
Cable RGB audio guncon	39Fr
Cable rallonge manette	39Fr
Cable liaison LINK	39Fr
Coque design bleue ou rouge	129Fr
Game Enhancer — Appelé aussi Ps Hacker, Jouez à tous vos jeux, compatible codes ActionReplay™ Compatible avec toutes les consoles sauf le dernier modèle scph9002: voir n°modèle au dos de la console.	99Fr
Joydapter Play -> Pc — Utilisez votre manette Play sur votre Pc, livré avec transfo et drivers.	129Fr
Kit Classic Compatible 9002 — Puce, **cable RGB audio**, notice & plans compatible avec **tous les modèles** de Play!	99Fr
Memory card 15Blocs 1Mb	49Fr
Manette simple grise	49Fr
Manette vibrante grise/noire	129Fr
Manette vibrante sans fil — Livrée avec piles, très bonne finition!	199Fr
Quadrupleur manette — Pour jouer à quatre dans Crash Team Racing, Quake, jeux de foot etc...	139Fr
Souris Play 2 Boutons grise	99Fr

Produit Star 99Fr — Game Enhancer (Ps Hacker)

Produit Star 129Fr — Smart Joydapter (199Fr sur Port USB)

Produit Star 199Fr — ShockPad (Manette avec vibreur)

Dreamcast

Cable RGB & sorties Audio	49Fr
Cable rallonge manette	59Fr
Joydapter Play -> Dream — Utilisez votre manette Play sur votre console Dreamcast, compatible avec les volants...	179Fr
Manette avec vibreur interne	199Fr
Manette normale ss vibreur	145Fr
Memory 1, 2, 4Mo	Voir->
Link memory 4Mo — Fournie avec le cable PC, compatible Nexus.	249Fr
Memory 4mo& Vibreur	249Fr
Dream Connection — Adaptateur clavier PC, manette Psx, Saturn	229Fr
Puce MultiStandard	99Fr
Vibreur translucide clair	99Fr
VGA BOX Dream — Branchez votre console sur le moniteur PC!	299Fr

Produit Star 99Fr — Memory
1mo 99Fr
2mo 149Fr
4mo 199Fr

GameBoy

Cable liaison LINK	59Fr
GB 4 in 1: MiniStick, Vibreur, Piles rechargables, Amplificateur sonore	129Fr
GB Player set translucide — MiniStick et Eclairage de l'écran	59Fr
Housse protection translucide	39Fr
WormLight Lampe flexible, f.ss piles	49Fr

N°1 www.Hit-Parade.com

Vous êtes de plus en plus nombreux à profiter de nos produits à prix fracassés! Grace à vous AbsoluteGames.fr est classé n°1 au HitParade des sites internet de ventes d'accessoires pour consoles.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.Fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille

Nom, Prénom | Téléphone
Adresse
Code Postal, Ville

Articles

+ 35Fr frais de port
Option contre remboursement +35Fr (à partir de 100fr d'achat*)

Interview

Philippe Ayato

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la société Ayato gagne à être connue. Basée à Marseille, cette enseigne se fait un devoir d'être à la pointe de la nouveauté en matière de jeux import et officiels. Voici l'interview de Philippe Ayato qui revient sur les forces et les aspirations d'un magasin qui a le vent en poupe!

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+.

Ayato: Je me nomme Ayato Philippe, j'ai 25 ans, je suis titulaire d'un BTS informatique. Je suis gérant de la société Ayato depuis l'année 1996.

Consoles+ : Pouvez-vous présenter la société Ayato?

Ayato: Ayato est un nom directement inspiré de la mythique série "San-Ku-Kai" dont les héros se prénomment Ryu et Ayato. Nous sommes axés sur la japanimation, les jeux import et toutes sortes de produits en rapport direct avec l'univers des jeux vidéo. Notre avantage sur la concurrence est de récupérer l'ensemble des produits que les fournisseurs proposent. Cependant, avec le temps, nous sommes beaucoup plus regardants à la qualité. Certains fournisseurs adoptent une politique scandaleuse qui consiste à vendre tout et n'importe quoi. Ils prennent parfois les gens pour des cons. Nous sommes numéro 2 de l'import actuellement en France. De plus en plus de gens cherchent à travailler avec nous. Nous sommes en pleine expansion. Nous sommes spécialisés dans les oldies, à savoir les PCFX, Nec, Playdia, Neo Geo... Nous avons également un rayon import traditionnel avec des produits Playstation et Dreamcast. Nous faisons beaucoup de mangas vidéo pour les amateurs du genre. Nous sommes des vrais spécialistes des jeux vidéo. A ce titre, il est intéressant de noter que beaucoup de boutiques mettent la clef sous la porte actuellement, ce n'est pas seulement dû à la concurrence sauvage des grandes surfaces, mais bel et bien au fait que les gestionnaires se sont contentés de surfer sur l'engouement provoqué par les jeux vidéo sans y connaître grand-chose. Ils en subissent maintenant les conséquences.

Consoles+ : Faites-vous, au préalable, des tests afin de sélectionner précisément l'ensemble des produits que vous vendez?

Ayato: En ce qui concerne le choix des jeux, les tests des magazines spécialisés nous servent de base. Je suis collectionneur de consoles et je teste personnellement chaque machine pour juger objectivement de sa qualité. Pour les mangas vidéo, nous ne regardons pas le produit, nous nous contentons de récupérer les vidéos et les fans qui connaissent parfaitement le genre savent à quoi ils ont affaire. Nous importons en fonction de la demande. Nos contacts au Japon nous permettent de mettre la main sur des produits très spécifiques.

Consoles+ : Les clients des jeux officiels sont-ils très différents des acheteurs d'import?

Ayato: Il existe une vraie différence entre ces deux types d'acheteurs. Les acheteurs d'officiel se contentent des produits les plus en vogue, sur Playstation ou Dreamcast. Les spécialistes de l'import se tiennent au courant des dernières infos et

nouveautés au jour le jour. Ils sont également des fervents défenseurs des anciennes consoles mythiques comme la Neo Geo ou la Nec. Les hardcore gamers passent beaucoup plus de temps sur les jeux que les joueurs classiques. Il faut vraiment être passionné pour finir un RPG en Japonais!

Consoles+ : Que pensez-vous de l'attitude des grands constructeurs face à l'import?

Ayato: L'attitude des grands constructeurs est logique, le manque à gagner est important pour eux. Si l'ensemble des joueurs français possèdent une Dreamcast japonaise, Sega France risque de faire une drôle de tête! Ils n'ont plus de boulot. Reste que l'import apporte une autre dimension à la vente des jeux vidéo et fait le bonheur de ceux qui sont le plus à même d'apprécier les grands jeux, les gamers.

Consoles+ : Quels sont les tops actuels dans le magasin Ayato?

Ayato: Le top, actuellement, c'est la Neo Geo. C'est la pénurie à Tokyo et il est évident que cette console va devenir un collector. Tous les possesseurs de Neo Geo savent bien qu'ils ont entre les mains une console qui va valoir cher très bientôt. A titre d'exemple, le jeu Metal Slug 1 vaut la bagatelle de 8000 francs!

Consoles+ : Quels sont, pour vous, les gros titres à venir, toutes consoles confondues?

Ayato: SNK vs Capcom est un must absolu qui va sortir sur Dreamcast. Même pour les joueurs qui n'aiment pas Capcom, ce jeu est un régal. J'attends aussi le Gran Turismo de la Playstation 2 pour remonter le niveau de qualité des productions sur la très controversée dernière née de Sony.

Consoles+ : Ayato fait de l'occasion; est-ce un marché important pour votre société?

Ayato: Nous faisons beaucoup d'occasion. C'est ce qui fait vivre la boutique. Ce n'est pas en faisant 20 francs de marge sur un jeu neuf que nous rentrons dans nos frais. Chez nous, les tops de l'occase sont les Final Fantasy et autres RPG.

Consoles+ : Les tests des magazines spécialisés, et plus particulièrement de Consoles+, influencent les acheteurs dans leur choix.

Ayato: Plus jeune, j'attendais de lire les tests de Tilt, et plus tard de Consoles+, pour l'achat des jeux. Nos clients font exactement la même chose. L'impact de Consoles+ sur les gamers est important, c'est signe que ce magazine s'adresse vraiment aux spécialistes des jeux vidéo. La plupart des gamers que je connais m'ont contacté par l'intermédiaire de nos publicités dans Consoles+.

Consoles+ : Parmi les consoles de la prochaine génération, voyez-vous un grand gagnant?

Ayato: La X-Box est, me semble-t-il, bien partie pour faire un carton. Elle possède de nombreux avantages et la conversion facile des jeux PC apporte un nouveau souffle à l'industrie des consoles. Des jeux PC hallucinants vont facilement être convertis sur La X-Box. La Playstation 2 devrait bien se vendre dans un premier temps, la qualité des jeux fera le succès ou l'échec de cette console. Beaucoup de joueurs n'ont pas acheté la Dreamcast pour attendre la PS2. La Dreamcast revient actuellement dans le top des ventes grâce au piratage.

Consoles+ : Qu'attendez-vous de la prochaine génération de jeux et de consoles?

Ayato: J'attends essentiellement un accès facilité à Internet et son jeu en réseau. Je ne pense pas qu'il y aura de bouleversement dans le traitement des jeux en eux-mêmes, juste des améliorations techniques et esthétiques, mais pas de révolution vidéoludique comme à l'époque de Tetris. C'est la mode des remakes, les développeurs prennent de moins en moins de risques. Les contingences financières rythment l'ensemble des productions actuelles. Nous sommes de moins en moins considérés comme des joueurs, mais comme des machines à sous!

Propos recueillis par Toxic et Niiico

DRAGON PLAYERS

DINGUES DE JEUX
NOUS SOMMES LÀ !

DREAMCAST

MSR	379 F
Alone in the Dark 4	379 F
Ferrari 355	379 F
Nightmare Creature 2	379 F
Jet Set Radio	379 F
Power Stone 2	379 F

PLAYSTATION

Driver 2	329 F
ISS 2000	329 F
Alone in the Dark 4	329 F
Spiderman	329 F
Tony Hawk 2	329 F

NINTENDO 64

POKEMON Snap	429 F
ISS millénium	399 F
Hercule	399 F
Mario Party 2	399 F

LA PS2 dès maintenant !

Frais de port gratuit, livraison sous 24h

pour plus de renseignements contactez nous au:04.42.43.03.96
Adressez nous vos commandes et réglement par chèques ou mandat à :
ALLIANCE GAMES DRAGON PLAYERS
22, rue LAMARTINE - 13500 MARTIGUES

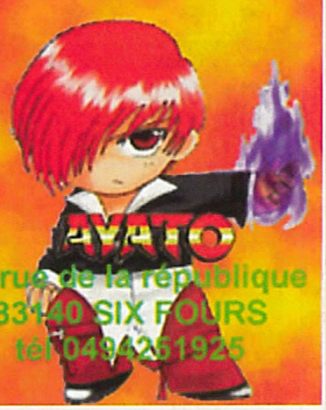
AYATO

Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, saturn, playstation...et rareté jap !!!
sur le WWW.AYATO.FR

AYATO c'est aussi :
- Reparation et modification en 10 min !!!
- Un énorme choix de jeux neufs et occaz.
- plus de 3000 jeux toujours dispo !!!

AYATO
8 rue dr Escat
13006 Marseille
tél 0491379154

Nouveau !!!



AYATO vpc
3 Rue Estelle
13001 Marseille
0491556773
ayato@ayato.fr

41 rue de la république
83140 SIX FOURS
tél 0494251925

POWER GAMES

PlayStation.2

RESERVEZ DES MAINTENANT

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

CONSOLE
PS one
DISPO FIN SEPTEMBRE

PLAYSTATION

FINAL FANTASY IX
VERSION USA
DISPONIBLE LE 14 NOV.
RESERVEZ DÈS MAINTENANT.
QUANTITÉ LIMITÉES.
449F

HOUDELHA VF
FIN SEPTEMBRE.

BREATH OF FIRE 4 USA
FIN OCTOBRE.

TONY HAWK 2 VF
FIN SEPTEMBRE.

DINO CRISIS 2 USA
FIN SEPTEMBRE.

VALHIRY PRFILE USA
DISPONIBLE.

MOTO RACER 3 VF
FIN SEPTEMBRE.

MIKE TYSON BOXING
DISPO. MI OCTOBRE.

ALIEN RESURRECTION VF
DISPO. FIN OCTOBRE.

LUNAR ETERNAL BLUE USA
DISPO FIN OCTOBRE.

FORMULA 1 2000 VF
DEBUT OCTOBRE.

NOUVEAU
1490F

INCLUS CHUCHU ROCKET
CD DEMO +

DREAMCAST

METROPOLIS STREET RACER
VERSION FRANCAISE
DISPONIBLE
349F

BLEEMCAST
FIN SEPTEMBRE.

BLEEMPOO
FIN SEPTEMBRE.

18 WHEELER JAP
DEBUT OCTOBRE.

EVIL DEAD USA
DISPO. OCTOBRE.

ETERNAL ARCADIA JAP
DEBUT OCTOBRE.

SAMBA DE AMIGO
DISPO MI OCTOBRE.

QUAKE 3 USA
DISPO. OCTOBRE.

DARK ANGEL USA
DISPO. OCTOBRE.

SILENT SCOPE
DISPO. OCTOBRE.

HALF LIFE USA
FIN OCTOBRE.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

Accessoires

ACTION REPLAY CDX
Dreamcast

Action Replay CDX Dreamcast a défrayé la chronique ces derniers mois, grâce à une fonction détournée. La version américaine permettait de booter, sur toutes les Dreamcast, des jeux de nationalités différentes, sans aucune bidouille interne dans la console. Imaginez la révolution! La version française nous arrive enfin entre les mains, et hourra! Cette fonction est toujours présente. Plus besoin de modifier sa console pour jouer aux jeux d'import! Insérez le CDX dans la Dreamcast et, quand le programme vous demande d'y mettre un jeu, vous aurez le choix entre un jeu japonais, européen ou américain. Malheureusement, il reste encore quelques incompatibilités avec certains titres et certaines télés. Enfin, revenons à la fonction principale de cet accessoire génial. Il suffit de sélectionner un des codes dans la banque de données, et de lancer le jeu correspondant, pour tricher comme un malade. Si le code recherché n'est pas répertorié, rentrez-le vous-même, en cherchant notamment sur Internet. Ce code sera enregistré dans la carte insérée dans le port 2 d'un pad. Il est même possible de s'échanger des codes entre deux Action Replay CDX, pour éviter de rentrer les codes deux fois. L'interface est assez simple et les codes fonctionnent bien. L'accessoire est livré avec une cassette vidéo de promotion, très explicative, montrant les fonctions de l'objet, images à l'appui. Malheureusement, le doublage infâme rappelle les meilleurs moments des téléachats américains.

Par Bigben, environ 350 francs

ACTION PACK
Gameboy

Voici donc le pack Gameboy de Joytech, disponible en plusieurs couleurs transparentes (bleu, noir et violet).

Il comprend la sacoche, l'adaptateur secteur, la loupe éclairante, le câble Link et la batterie rechargeable. Ce pack est bien sûr compatible avec la Gameboy Pocket et la Gameboy Color. C'est bien pratique pour protéger sa Gameboy des agressions extérieures quand on la balade partout, mais cela lui donne un petit air de paquebot, quand tous les accessoires sont installés.

Par Joytech, environ 130 francs.

DC MEM CARD
Dreamcast

Eclectic nous avait déjà bien épatés avec des accessoires originaux, le Nexus, par exemple. Le voilà qui revient avec d'autres VM pour Dreamcast. Ne vous attendez pas à des nouveautés fracassantes, les DC Mem Card sont sobres et simples. Ce sont juste des cartes-mémoire pour stocker sagement ses sauvegardes, sans l'écran. Le plus intéressant est en fait le prix. La série compte trois modèles: en 1Mb (129 francs), en 2Mb (169 francs) et en 4Mb (199 francs). Toutes stockent leurs données sans compression, ce qui garantit une certaine fiabilité. Pour le moment, elles ne nous ont pas encore joué de mauvais tours. Pour les cartes de plus de 1 Mb, une diode indique la page correspondante. Un simple bouton permet de passer de l'une à l'autre.

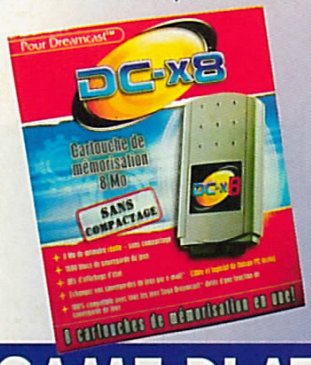
Par Eclectic.

DC-X8 ET DC-X4

Dreamcast

Voici le grand concurrent de la célèbre Nexus. Ces cartes-mémoire pour Dreamcast sont conçues pour l'échange de sauvegardes et l'archivage sur PC. Branchez la VM dans un des ports de la manette et reliez-la au port parallèle du PC grâce au câble fourni. Après avoir installé le logiciel Docking Station sous Windows, les sauvegardes stockées pourront être récupérées sur le PC, quand vous allumerez la console. Vous aurez ensuite la possibilité de les archiver dans un endroit sûr, ou de les envoyer par e-mail à des copains équipés de la même manière. Le logiciel est très simple, mais il est en anglais. L'interface est très facile à comprendre. Les VM existent en 4 Mo et 8 Mo, sans compression. Ce qui garantit une certaine fiabilité. Pour passer d'une page à l'autre, il suffit d'appuyer sur un bouton. Plus besoin de dépenser une fortune.

Par Bigben, DC-x8, environ 250 francs; DC-x4, environ 200 francs.



GAME PLATINUM

Playstation

1001 Pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command & Conquer
Command & Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa: En route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Silent Hill
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX Plus Alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu: Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider II
Tomb Raider III
V-Rally
WipEout 2097

PLAYER'S CHOICE

Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

KONCI

JAPANIMATION

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Métro Voltaire
TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 93 51 30
http://WWW.KONCI.COM

CHRONO CROSS
O.S.T 3CD (245F)

FINAL FANTASY 9
O.S.T 4CD (299F)

CD AUDIO A 99F PIECE 5CDS ACHETES LE 6ème CDS GRATUIT FAUF LES COFFRET
NOMBREUX D'AUTRES TITRE DISPONIBLE DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE EN COULEUR COTRE 25F EN TIMBRE

VALKYRIE PROFILE VOICE MIX ARRANGE

TEKKEN TAG TOURNAMENT DIRECT AUDIO

GRAN TURISMO 2 EXTENDED SCORE-GROOVE

ZELDA 2 MASK OF MUJURA O.S.T 2CD (170F)

BREATH OF FIRE 4 O.S.T 2CD (170F)

ARC THE LAD PIANO ALBUM

KING OF FIGHTERS BEST
Arrange Since 94 to 2000

FINAL FANTASY 8 O.S.T 4CD (299F)

FINAL FANTASY 7 O.S.T 4CD (299F)

VALKYRIE PROFILE 2CD (170F)

VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM

SHENMUE O.S.T 2CD (170F)

VAGRANTSTORY O.S.T 2CD (170F)

DEAD OR ALIVE 2 O.S.T PSX 2 VERSION

BIO HAZARD CODE VERONICA

DRACULA X GEKKA NO NOCTURNE

CREID XENOGEAR YASUNORI MITSUDA A MILLENNIAL FAIR

ZELDA OCARINA OF TIME HYRULE SYMPHONY

SILENT HILL O.S.T

SHENMUE ORCHESTRA VERSION

PARASITE EVE O.S.T 2CD (170F)

PARASITE EVE 2 O.S.T 2CD (170F)

FINAL FANTASY 8 FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC

FINAL FANTASY CELTIC MOON

ZELDA RE ARRANGE ALBUM

FINAL FANTASY 8 PIANO

SOULCALIBUR O.S.T

WILD ARMS O.S.T

SHINING FORCE 3 O.S.T

FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL

RIDGE RACER 5 O.S.T

FINAL FATASY TACTICS BGM 2CD (170F)

XENOGEARS BGM 2CD (170F)

ZELDA O.S.T

SHENMUE JUKE BOX

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T 2CD (170F)

STORES EN BAMBOU 129F OU EN TISSUES 99F,POSTERS 15 PIECE COMMANDE MINIMUN PAR 5
NOMBREUX D'AUTRES MODELES DISPONIBLE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT
FRAIS DE PORT ET D'EMBALAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER DANS 48H,OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS UNIQUEMENT LA FRANCE (DOM-TOM 60F)				30F
☐CHEQUE ☐CARTE BANCAIRE ☐MANDAT CASH			TOTAL	

EDMOND LE DÉMON

Après s'être attaqué à Switch la gamelle, à l'honorable Gia, à la tafiole de Niiico et au technomytho Kaël, Edmond le démon continue de semer la zizanie dans la rédaction. Quelles seront ses prochaines victimes? Edmond va-t-il devenir premier ministre ou simple militant des droits des démons dans une association de type 1901? C'est ce que l'on va découvrir maintenant...

DEUXIÈME PARTIE

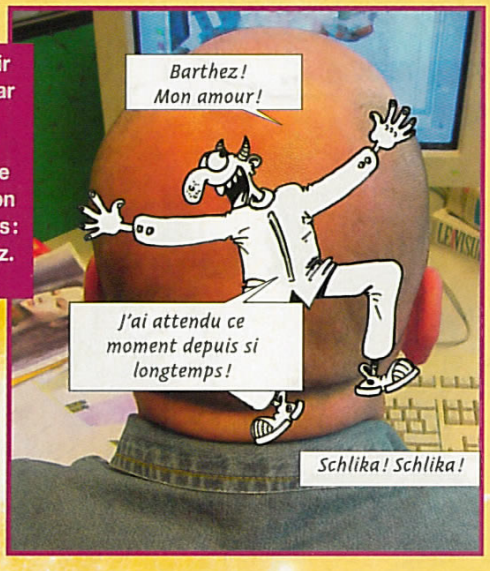
Rédaction de Consoles+. Mardi 03 octobre 2000. 11 h 02. Bureau de Patou Lastachmou.

Profitant de la pause sandwich mortadelle/cornichons/café/Coca/cake au flan/carottes râpées/mayonnaise/huile de tournesol de Patou, Edmond monte discrètement sur son bureau.

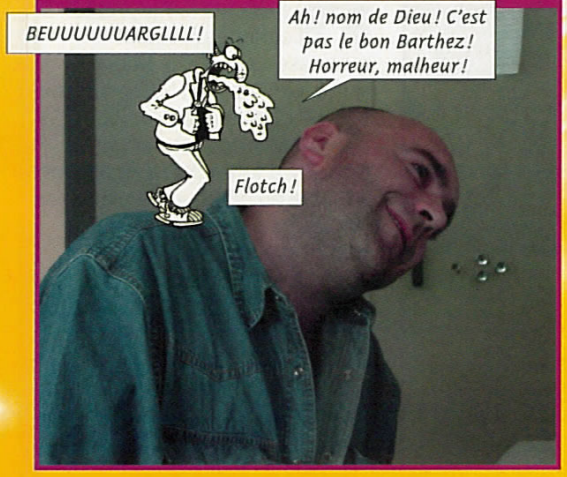
Quelques heures plus tard, Patou a enfin digéré son sandwich et peut retourner à ses piges.

Edmond, après s'être attaqué au rayon maquette, va maintenant traîner du côté des secrétaires de rédaction. Ça va chauffer sec!

Certain d'avoir reconnu sa star préférée, Edmond s'empresse de grimper sur son ami de toujours: Fabien Barthez.



Se rendant compte de son erreur, Edmond en a l'estomac retourné.

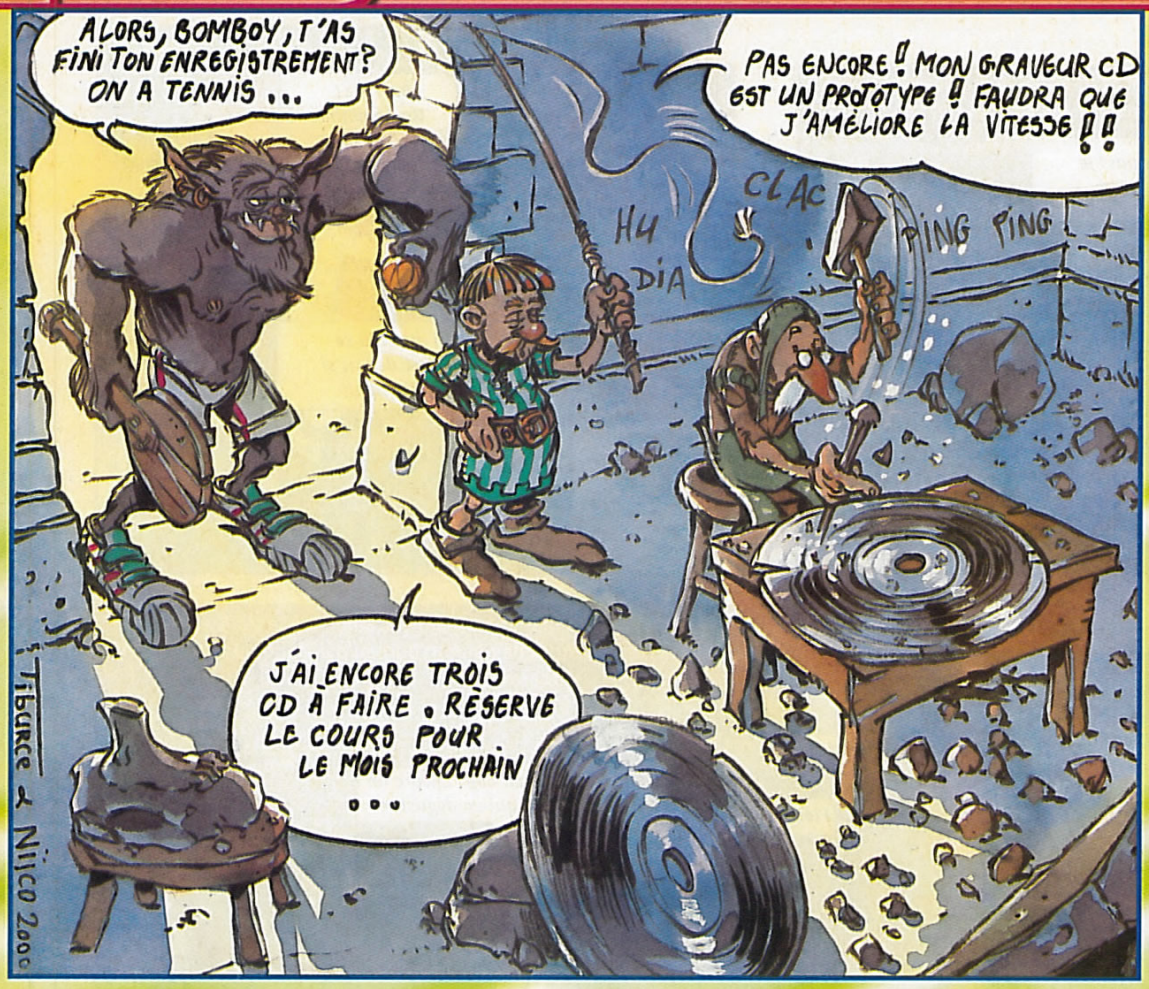


L'estomac vidé de sa bile, Edmond est maintenant dans la salle des tests. Il trouve une vieille canette de Kro, lâchement abandonnée sur un bureau par Zano quelques jours auparavant.

Trop content de pouvoir étancher sa soif, Zano se rue avec frénésie sur la canette et engloutit le reste de Kro.

L'effet est immédiat, Zano se tord de douleur. Trop pas cool pour lui!

Sentant ses forces diminuer, Zano plonge dans un profond coma. Il ne se réveillera que le lendemain, secoué par les équipes de nettoyage venues passer l'aspirateur. Pas cool la vie à la rédaction parfois. Dès le mois prochain, nous publierons bien évidemment la suite des aventures d'Edmond le démon. Ça va donner!



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur d'octobre c'est Alexandre de Berny, qui habite Villeneuve-d'Ascq, dans le Nord de la France. Son dessin, réalisé sur ordinateur, est vraiment chouette. C'est d'ailleurs plus un photomontage qu'un dessin. Pour sa peine, il gagne un abonnement gratos à Consoles+ ainsi qu'un CD audio des musiques du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64 (comme tous ceux dont le dessin est publié ce mois-ci dans Consoles+).

Vous l'aurez certainement remarqué, le piratage de jeux vidéo se développe de plus en plus. Même la Dreamcast, que l'on croyait à l'abri, est touchée par ce fléau. Moi, je me souviens, quand j'étais petit (cela remonte à l'aube des temps) que le piratage avait déjà cours, certes pas à la même échelle qu'aujourd'hui. On trouvait déjà des boutiques de gravure de CD-Rom un peu partout en ville. Il suffisait d'arriver avec son disque original, et on repartait avec sa copie... Vous voyez, en plus de 150 ans, les choses n'ont pas beaucoup évolué. A quand une protection fiable ? Pourquoi pas un nain policier plié en quatre dans chaque boîtier ?

Bomboy, protection de poche

SAMEL AMBIANCE

Samel, samel@wanadoo.fr me fait part de ses inquiétudes quant à la date de sortie de la Playstation 2. Et voici ce qu'il me demande : "1/ Quelle est la vraie date de sortie de la Playstation 2 : le 26 octobre ou bien le 24 novembre ? 2/ Existera-t-il des Playstation 2 multizones pouvant lire tous les jeux et les DVD importés des Etats-Unis et du Japon ? 3/Existe-t-il une puce permettant de lire tous les jeux Playstation 2 en japonais ? 4/ Quels seront les jeux mis en vente le jour de la sortie de la Playstation 2 ?".

Salut kéké. 1/ La date de sortie de la Playstation 2 est effectivement repoussée au 24 novembre prochain. Pas cool ! Sony nous dit que c'est à cause de son service de pré-commandes, mais il y a fort à parier que c'est à cause du manque de machines disponibles pour l'Europe (les Etats-Unis seront servis avant nous et ils ont toujours la fâcheuse habitude de rafler pas mal de consoles). 2/ Je doute qu'il existe, à la sortie de la console, des Playstation 2 multizones. C'est possible, mais pas immédiatement. 3/ Pour l'instant, à l'heure où je te réponds, il n'existe pas de puce permettant de faire fonctionner les jeux japonais sur des consoles US ou françaises. Normal, aucune de ces deux consoles n'est encore disponible ! C'est une bonne raison non ? 4/ A priori, tous les jeux de Sony et quelques jeux d'éditeurs tiers seront disponibles à la sortie de la Playstation 2 : Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V et Formula One 2000. On croise les doigts pour que d'autres titres soient également disponibles.

MAÎTRE RENARD

Mathieu Renard, lui, me fait part, également par courrier électronique, de sa colère concernant la Playstation 2 et la X-Box de Microsoft (mais ne veut

pas qu'on publie son adresse). Ses tournures de phrases ne sont pas toujours parmi les meilleures, mais chacun son style: "Bonjour. Je vous écris en réaction à votre dossier sur la prochaine génération de console (bien que la Dreamcast soit déjà là). Je ne comprends pas pourquoi les consoles sont dotées de lecteur de DVD. C'est vrai, quoi... si on achète une console, on le fait pour jouer, pas pour regarder des films (il y a des lecteurs de salon qui servent à ça). Comme Sony a eu la merveilleuse idée de mettre un lecteur DVD, tout le monde va s'y mettre! Sony nous donne également l'immense joie de posséder une carte graphique hyper puissante avec 4 Mo de Ram... Quelle chance on a! En plus, quand on voit la majorité des jeux qui vont sortir sur cette console, on se doute bien que la qualité n'est pas au rendez vous. Alors, qu'est-ce qui fait que la Playstation 2 va marcher? Eh bien, en fait sa réputation, c'est tout! Il y a aussi le cas Microsoft qui va nous pondre une console ultra puissante avec connexion à Internet et un disque dur pour télécharger un patch (une rustine) tous les deux jours... On en a de la chance, car si on ne les télécharge pas, on aura droit à une superbe version boguée. Merci! Pour le moment, l'une des seules choses qu'on ait vue de la X-Box, ce sont des vidéos. On s'en fout, quand on voit les vidéos de Square sur Playstation on sait bien qu'elles sont magnifiques... Encore heureux, que la X-Box fasse mieux, sinon les pauvres. Et puis, Microsoft a le même défaut que Sony: la partie marketing est beaucoup trop importante et l'univers du jeu vidéo s'en trouve appauvri. Regardez, par exemple, Age of Empire 2 (NDR: il s'agit d'un wargame PC). C'est un excellent jeu, mais il n'a aucune âme et ne t'amène pas dans un autre univers, comme doit le faire normalement un jeu vidéo (vous savez cette sensation, prenante qui nous tient aux tripes). En face de ces deux super industries qui veulent nous faire manger du jeu vidéo moisi, on a deux autres marques, tout aussi connues des joueurs, mais qui sont en général les préférées des "hardcore gamers". Je pense que vous avez tous compris que je vous parle de Sega et de Nintendo. Nintendo, bien qu'ayant ce défaut de toujours repousser la sortie de ses titres, reste quand même l'autre véritable firme du jeu vidéo. Et puis, leurs jeux sont de loin les plus aboutis. Donc, pourquoi Nintendo ne vend pas autant que Sony, je ne sais pas! Certains vous diront à cause du manque de titres (c'est vrai, mais ils sont bien, et je préfère avoir trois bons jeux que dix daubes). La cartouche, voilà le défaut à gommer! C'est vrai, mis à part le chargement instantané, ce support n'offre guère d'avantages, mais on y fait tenir un jeu comme Zelda. Alors bon, c'est pas grave. A part ça, je voudrais vous poser quelques questions, et vous féliciter pour votre magazine. 1/ Vous nous avez dit que vous allez essayer les nouvelles consoles de Nintendo. Vous ont-ils donné une date de sortie de leurs machines? 2/ Avez-vous des renseignements sur les dates de sortie de Shenmue et de Final Fantasy IX en France? 3/ Quel sont, à ton avis, les cinq meilleurs jeux prévus avant la fin de l'année? 4/ 3 000 francs pour une Playstation 2, Sony ne se fiche pas un peu de nous? PS: j'ai fait le plus court possible, alors si tu veux bien publier ma lettre, ne la coupe pas, ou bien revois-la à ta façon, du moment que les idées sont toujours là. Vous pouvez aussi ne publier que les questions, cela ne me dérangera pas.*

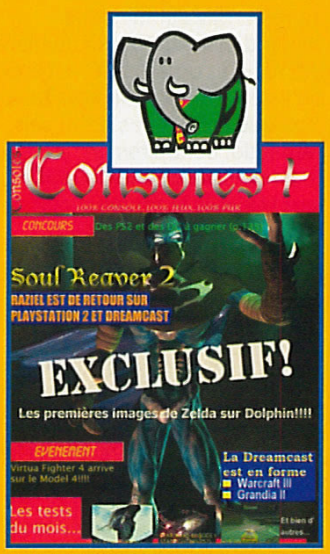
CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

Salut kéké. Ta lettre est un peu confuse, mais je suis parvenu à déchiffrer le message (ça m'a pris environ 15 jours, à raison de 14 heures par jour). Le lecteur de DVD-Rom, c'est un peu la Rolls du lecteur de CD-Rom. C'est une évolution comme une autre. Pour l'instant, sur PC comme sur Playstation 2, peu de jeux sont disponibles sur DVD. A l'avenir, quand le parc de lecteurs de DVD sera plus important, les éditeurs sortiront plus de produits sur ce support. A l'heure actuelle, la plupart des jeux PC tiennent sur deux CD, et certains jeux d'aventure sur quatre ou cinq CD! L'intérêt du DVD, c'est que tu n'as pas à changer de CD tout le temps.

GUILLAUME DESCHAMPS.

IL A FAIT "EXPRES" DE NE PAS ME DONNER SON ADRESSE OU QUOI?

ET ENCORE UN INCONNU, UN! COMMENT VOULEZ-VOUS QU'ON LEUR ENVOIE UN CD. KÉKÉS!



CETTE FOIS-CI, C'EST BABAR QUI NE M'A PAS DONNÉ SON ADRESSE.

JORDAN ALVERGNAS, 63 BORT-L'ETANG.

UN AMATEUR DE STREET OF RAGE. ÇA EXISTE ENCORE? JE LE CROIS PAS, ÇA (© AHL 1967)

NICOLAS FOURNIER, 13 MARSEILLE.

UN TRES BEAU MONTAGE SUR FINAL FANTASY X. BIEN VU, PEUCHERE!

ADRIEN RICA, 44 NANTES (JAROUBE_2000@YAHOO.FR).

TRES SOBRE, MAIS PLUTOT BIEN FICHU.

LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace est remporté ce mois-ci par Benoît Caron qui habite Meung-sur-Loire, dans le Loiret. Seulement 14 ans et déjà une grande maîtrise des la PAO et de la DAO. Grâce à cette couverture de Rayman, Benoît recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par la rédaction, ainsi qu'un CD audio des musiques du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64 (comme tous ceux dont le dessin est publié ce mois-ci dans Consoles+).

STÉPHAN BOURGEOIS, 95 MÉRY-SUR-OISE.

TU CONNAIS LA CHANSON D'HENDRIX: "THE WIND CRIES MÉRY". HÉ HÉ HÉ!

VINCENT PIANINA, 69 MIONS.

QUEL BAZAR! ON DIRAIT LA CHAMBRE DE KAEL...

GEORGES DUPONT, 17 ECHILLAIS

GEORGES DUPONT D'ECHILLAIS (D'SUS). WARF! WARF! WARF!

DEBRIL JULIE, 59 GRANDE SYNTHE

JULIE N'A QUE 14 ANS, MAIS C'EST DÉJÀ UNE SYNTHE...

Une bonne chose, non? La possibilité de lire les films DVD-vidéo avec sa console est un cadeau bonus non négligeable, non? On achète avant tout une console pour jouer, mais si en plus elle permet de regarder des films, c'est encore meilleur, non? Tu devrais être content au lieu de râler comme Niiico le lundi matin!
En ce qui concerne les 4 Mo de la carte vidéo, je te l'accorde, c'est un peu juste. J'estime pour ma part que 16 Mo auraient été préférables. Quant aux jeux à proprement parler, c'est vrai que les premiers titres sortis ne sont pas vraiment convaincants. Je le redis une nouvelle fois, ce n'est pas la faute de la console; ce sont les éditeurs qui ont voulu sortir leurs jeux trop rapidement. Je pense qu'il va falloir attendre encore quelques mois avant de voir un très beau et très bon jeu sur Playstation 2.
Tes arguments concernant la X-Box sont un peu légers, et surtout très moqueurs vis-à-vis de Microsoft.
La partie marketing est très importante de nos jours. Je ne trouve pas pour autant que les jeux vidéo s'en trouvent lésés. Au contraire, un bon coup de pub ne peut que leur faire du bien. Et sans cette pub, crois-tu que Consoles+ existerait encore?
Je crois qu'avec Age of Empires, tu es très mal tombé... tout le monde à la rédaction est fan de ce jeu (AHL en premier). Et nous ne sommes pas un cas isolé: les magazines spécialisés sont pour une fois unanimes et ont apprécié le jeu, justement pour sa richesse et son intérêt. Cela dit, tu as tout à fait le droit de ne pas aimer.
Ta remarque sur les titres Nintendo va faire plaisir aux fans de Mario et de Zelda. C'est vrai qu'il vaut mieux avoir trois bons jeux que dix daubes. Et tu sais, Nintendo, contrairement à ce que tu penses, vend énormément de jeux! Dois-je te rappeler que des dizaines de millions d'exemplaires de Pokémon se sont déjà vendus à travers le monde? Personne n'a fait mieux jusqu'à présent.
1/ Alors, les deux prochaines consoles de Nintendo, la Dolphin et la Gameboy Advance, sortiront respectivement à Noël au Japon et au printemps prochain, toujours au Japon. Quant à leur sortie en France, je te renvoie à la rubrique Japon de ce numéro consacrée au Nintendo Space World 2000. Tu y trouveras les dernières infos sur le sujet. 2/ Shenmue est attendu très prochainement. La version américaine est sur le point d'arriver et Sega nous a confirmé qu'une version officielle, sous-titrée en français, verrait rapidement le jour. En ce qui concerne Final Fantasy IX, SVG devrait sortir le jeu pour le printemps 2001. Il va falloir patienter. 3/ Dans le désordre: Banjo Tooie (N64), le nouveau Zelda, Majora's Mask (N64), Virtua Tennis (DC) et Half-Life (DC). Fantavision, une simulation de feu d'artifice, sera certainement disponible. Mais, c'est un jeu très particulier... En fait, ce n'est pas vraiment un jeu.

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les reproduire;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail; attention, à l'adresse: nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico (un ami des SR) est chargé de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos adresses e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niiico.

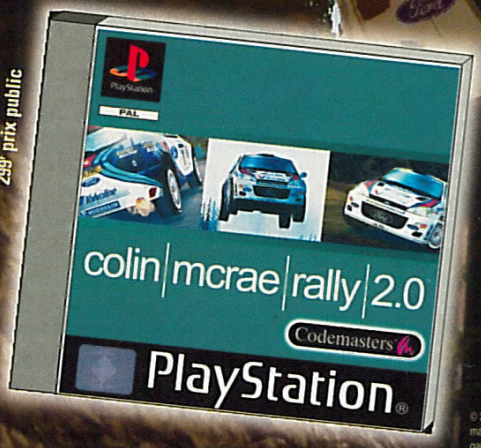
Fous de vitesse,

tous à vos stylos !!

prix habituel : 12 numéros 420F

1 Abonnez-vous à

2 Recevez le jeu Colin McRae Rally 2.0



299F prix public

519F au lieu de ~~709F~~

3 Faites une économie de 190F !

4 Reprenez votre pad et devenez champion du monde de rallye

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "(tm) is a trademark of Codemasters. "Colin McRae(tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. (insert PSX symbol) and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~709F~~ soit 190F d'économie.

Je recevrai le jeu Colin McRae Rally 2.0 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

MR05

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Colin McRae Rally 2.0 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Laisse tomber... Driver 2 (PS), par exemple, t'intéressera certainement plus! Mais tu sais, faire un classement est toujours difficile. 4/ Tu as raison, 3000 francs, c'est effectivement une somme importante.
PS: Les plus courtes sont les meilleures.

T NAZE 2000

Q *Terminator, série 005, s'en prend lui aussi au lecteur de DVD de la Playstation 2. Voici ce qu'il m'écrit: "Sony était-il obligé d'inclure un lecteur DVD sur la Playstation 2? N'étant qu'amateur de jeux vidéo, je ne trouve pas normal d'acheter aussi cher cette console, alors que je sais que je n'utiliserai pas (ou très peu) le lecteur de DVD".*

R Salut, kéké 005. Comme Mathieu, tu te poses la question de l'utilité du lecteur de DVD-Rom. Le fait d'inclure un lecteur DVD, je me répète, est une bonne chose pour cette console (et comme pour toutes les consoles qui utiliseront cette technologie). Tu dis aussi que tu utiliseras très peu le lecteur de DVD... Je crois que tu n'as pas tout saisi: tu n'auras pas le choix! Si un jeu est stocké sur DVD-Rom, tu devras forcément le lire avec un lecteur de DVD-Rom si tu veux y jouer! Et puis, le lecteur de DVD-ROM n'est certainement pas responsable du prix élevé de la console. Quand j'ai acheté un lecteur de DVD-Rom pour mon PC, je ne l'ai payé que 500 francs. Je ne suis qu'un particulier, alors j'imagine que quand une boîte comme Sony passe commande de centaines de milliers de lecteurs, le prix du lecteur doit baisser énormément. Kéké!

ALPES AU FEU

Q *Niiicolas, un lecteur de Consoles+, m'a adressé les questions suivantes: "1/ Je voudrais savoir si la Dolphin sera reliée à Internet ou pas? 2/ Quels seront les gros titres à venir sur cette plate-forme? 3/ Existera-t-il un adaptateur pour jouer aux jeux Nintendo 64 sur Dolphin? 4/ Driver sortira-t-il sur N64 ou sur Dolphin? 5/ Existera-t-il une sorte de Ram Pack pour Playstation 2 afin d'augmenter sa mémoire vidéo?"*

R Salut, beau Niiicolas. 1/ Oui, Nintendo parle en effet de navigation Internet et de jeux en réseau via sa prochaine console. Nous ne savons pas encore quand cette option sera disponible. 2/ Les gros titres à venir sur la Dolphin (ou plutôt Game Cube) seront certainement un Mario, un Metroid ou un Pokémon. Quant aux éditeurs tiers, je ne sais pas encore quels seront leurs titres disponibles pour la sortie de la console. Il n'y a plus qu'à attendre 3/ Comme tu le sais certainement, la Dolphin sera équipée d'un lecteur de DVD-Rom. Quant à savoir si elle pourra lire les cartouches N64, on n'en sait rien, mais ce serait chouette. Souffle l'idée à Miyamoto... 4/ Driver? Je ne pense pas. Nous en sommes déjà au deuxième volet sur PS... Je pense que si Driver 2 devait sortir sur une console Nintendo, ce serait certainement sur la Game Cube. Il existe par ailleurs une version Gameboy Color de Driver, mais le jeu n'est pas aussi réussi que sur PS. L'action est vue de dessus, exactement comme dans Grand Theft Auto. 5/ C'est tout à fait envisageable. Je doute que Sony sorte un tel accessoire rapidement, car ce serait reconnaître que la console manque de mémoire vidéo. En tout cas, je suis certain que cela ferait plaisir à beaucoup de programmeurs.

SAKA ALLER

Q *Jérôme Royer, un lecteur de 14 ans qui habite en Guadeloupe, me demande: "1/ A quoi sert le Transfert Pak livré avec le jeu Pokémon Stadium? 2/ Quelles sont les spécificités de la Gameboy Advance? 3/ Une adaptation de Resident Evil Code Veronica est-elle envisagée sur Playstation 2?"*

R Salut, kéké. 1/ Tout d'abord, le Transfert Pack est un accessoire qui s'insère dans le slot-mémoire de la manette de la N64. Il permet de transférer les Pokémons de sa cartouche Gameboy vers la cartouche N64, pour combattre directement sur l'écran de télévision. Avec le Transfert Pack, tu pourras aussi jouer à Pokémon Gameboy (et uniquement) avec ta N64. 2/ Au moment où je t'écris, AHL n'est pas encore revenu du salon Nintendo Space World, au cours duquel Nintendo présentait sa nouvelle console portable. Je ne peux donc pas te répondre. Par contre, va vite jeter un œil à la rubrique Japon de ce numéro. 3/ Je ne sais pas encore si Resident Evil Code Veronica sera adapté sur Playstation 2. Il se peut très bien que Capcom ait décidé de sortir un nouvel épisode de la série sur Playstation.

UN CAFÉ? MERCI, BENJAMIN ENTRE LES REPAS!

Q *Benjamin a quelques questions à me poser: "1/ Bleemcast contient-il les jeux Playstation ou faut-il avoir les CD pour y jouer? 2/ S'il faut les CD, pourra-t-on jouer avec les jeux gravés? 3/ Des titres comme Vagrant Story, Grandia ou Vandal Hearts 2 seront-ils jouables dès les premières versions de Bleemcast?".*

R Salut kéké. 1/ Le système de fonctionnement de Bleemcast est un peu particulier. Suis bien, c'est un peu compliqué. En effet, cet émulateur de jeux Playstation pour Dreamcast est vendu sur plusieurs CD. Les jeux qu'il propose de faire tourner sur la Dreamcast sont regroupés par genre: sport, aventure, baston... Chaque CD permet de faire fonctionner sur ta Dreamcast une centaine de jeux Playstation, mais il ne contient pas les jeux. Si le jeu Playstation que tu possèdes n'est pas sur la liste du CD Bleemcast que tu as acheté, il ne fonctionnera pas. 2/ Pour l'instant, je n'ai pas testé cet émulateur. Impossible de te répondre. 3/ Pour la même raison que précédemment, je ne peux pas te répondre. Sorry!

HUBBEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE

Q *Daivis Hubbel, un lecteur de Saint-Ouen-l'Aumône, a entendu des rumeurs à propos de la Playstation 2 et il s'interroge... Et donc, par la même occasion, il m'interroge: "1/ J'ai entendu dire qu'un graveur sera disponible comme périphérique pour la PS2. Info ou intox? 2/ Bleemcast, l'émulateur de jeux Playstation pour Dreamcast, sera-t-il compatible avec les jeux piratés? 3/ Un émulateur pour Dreamcast existe-t-il pour PC, Mac ou Playstation 2? 4/ L'écran de la PSOne sera-t-il compatible avec la Playstation? 5/ Juliette, l'assistante de rédaction, est-elle mariée? Elle est terrible!".*

R Salut, kéké. 1/ Je n'ai jamais entendu une telle rumeur. Je vois mal ce qu'on pourrait faire d'un graveur sur une PS2. Mais, c'est possible après tout. 2/ Tu te poses la même question que l'ami Benjamin. Je doute que Bleem Inc. (la société qui édite l'émulateur Bleemcast) sorte un produit qui permette de faire fonctionner les jeux piratés. 3/ D'après ce que j'ai vu sur Internet, un émulateur Dreamcast pour PC serait effectivement en cours de développement. Si tu veux plus de nouvelles sur cet émulateur, jette un œil sur le site Internet suivant:
www.vintagegaming.com
4/Je n'ai pas encore eu la PSOne entre les mains, ni son écran d'ailleurs. Je ne peux donc pas te dire quel type de connectique est utilisé pour relier la console à l'écran plat. 5/ Bonne nouvelle: Juliette n'est pas mariée. Mauvaise nouvelle: elle vit avec un charmant jeune homme depuis longtemps, ils élèvent ensemble leurs deux enfants et elle est très heureuse. Pas de bol! Kéké!

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399F au lieu de ~~619F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429F au lieu de ~~619F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+105 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+105 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

KIATIL DE NEUF ?

Q *Kiatil, un sympathique lecteur Segamaniac, me pose quelques questions loic.petit-dangeon@fr.dreamcast.com: "1/ Je possède une Dreamcast, et j'aimerais que vous me fassiez part de votre avis sur cette console et sur ses jeux. Je vous demande d'être le plus sincère possible, car je tiendrai compte de votre réponse à l'avenir. 2/ Pensez-vous que cette console est morte au Japon ou bien quelle va se faire tuer par la Playstation 2 lors de sa sortie en Europe et au Etats-Unis?".*

R Salut kéké. 1/ A la sortie de la console, il y a presque un an maintenant, j'avais été très impressionné par Soulcalibur et Sega Rally 2. Puis, une longue période creuse s'en est suivie : les jeux sortaient au compte-gouttes et n'étaient guère passionnants. Je commençais à me poser des questions sur cette console, surtout avec l'annonce de la sortie imminente de la Playstation 2 au Japon. Or, depuis l'été dernier, l'arrivée de jeux de qualité en nombre sur Dreamcast ma fait changer d'avis : Virtua Tennis, Dead or Alive 2, Hidden & Dangerous, Virtua Athlete 2K, Jet Set Radio ou F355 Challenge sont certainement les meilleurs arguments que je puisse donner. J'ai maintenant la preuve des capacités graphiques, techniques et ludiques de la Dreamcast : cette console en a dans le ventre, c'est certain. 2/ Passons maintenant à l'épisode Playstation 2... Depuis sa sortie au Japon au mois d'avril dernier, on ne peut pas dire que les jeux de qualité se bousculent au portillon. Pour dire les choses franchement, il n'y a pour l'instant aucun jeu, même pas Ridge Racer V, qui justifie l'achat d'une Playstation 2. Pour preuve, moins de 8 tests dans Consoles+ lors des six derniers mois. Un jeu correct en six mois... le bilan est vite fait. On attend bien évidemment Metal Gear Solid 2, WipEout Fusion et GT 2000, mais aucun d'eux n'est prêt pour le moment, et leur sortie n'est pas prévue avant le début de l'année prochaine. Tu peux me faire confiance : la Dreamcast n'est pas encore morte.

ON CONNAÎT LA "CHANSIONG"

Q *Michel Siong, un petit gars de Beaucaire, m'envoie lui aussi ses questions par e-mail (michel1521@caramail.com). "1/ Quand aurez-vous les images officielles de la Gameboy Advance et de la Dolphin? 2/ Quand faut-il envoyer un dessin pour qu'il soit publié et comment les triez-vous? 3/ Quels seront les premiers jeux sur Gameboy Advance et sur Dolphin? 4/ Mon frère a créé un site sur les mangas où on peut trouver plein d'images, c'est sur http://www.manga-city.fr.st Pouvez-vous me publier? Merci."*

R Salut kéké. J'adore les mecs qui me disent "vous", j'ai l'impression d'être plus nombreux. 1/ Quelle chance : nous publions dans ce numéro, les images officielles de la Game Cube, qui s'appelle désormais la Game Cube, ainsi que des images de la Gameboy Advance. Va vite jeter un coup d'œil aux pages Japon, tu vas halluciner (j'ai déjà dit ça plus haut, mais je répète pour les kékés). 2/ Tu peux m'envoyer un dessin quand tu veux. Par contre, entre le moment où il est sélectionné et celui où il est publié dans Consoles+, il peut se passer deux mois. Je classe vos couvertures tout simplement en fonction de leur qualité. Si, en plus, ton dessin est marrant, tu peux être certain de le retrouver dans Consoles+. Et, si, en plus, tu es une jeune fille et que tu envoies une photo de toi, j'arrive chez toi avec les croissants chauds. 3/ Les premiers jeux Gameboy Advance présentés, et jouables, au Nintendo Space World 2000 étaient Mario Kart et Silent Hill. La nouvelle portable de Nintendo est attendue au mois de mars 2001 au Japon et d'autres jeux, dont je ne connais pas encore les titres, seront à coup sûr disponibles. Sur la console Game Cube, un nouveau Mario était présenté. On pouvait voir aussi la suite de Zelda ainsi qu'un épisode inédit de Métroïd. Les amateurs de Pokémon seront contents d'apprendre que leur personnage favori sera aussi adapté sur Game Cube. 4/ Ok, c'est fait. Heureux ?

CONCOURS D'AUTOMNE

Nintendo France offre un CD audio des chansons du jeu Perfect Dark à tous ceux dont le dessin sera publié dans le prochain numéro. Pour participer, envoyez comme d'habitude vos dessins de couvertures, dont le thème devra tourner autour de l'univers Nintendo. N'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresses complets !

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Anoch), Florian Bodereau (Ogami), Tiburce, Seghira Mahouche (maquette), Nathalie Reuiller (SR), Cyrille Baudin (SR)

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Sophie Bazin (16 32)
Fax : 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K73201. Dépôt légal :** septembre 2000. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département :** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint :** Dominique Redon. Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassorts : 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

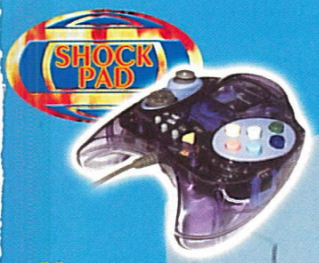
ECLECTIC Multimedia

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Le Service ECLECTIC

- Gamme d'accessoires complète, originale et de qualité.
- Demandez notre catalogue complet !
- Import direct d'usines asiatiques
- Stocks Permanents *
- Facilités de paiement **
- Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute
- " Packaging " Multilingue professionnel
- Produits garantis 1 an
- Centres d'envoi implantés en Belgique et en France
- Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne
- Bientôt : un site internet dédié spécialement aux revendeurs

Sur Dreamcast



Manette + Vibreur 2 en 1

NEW

Adaptateur de claviers PC, de manettes PSX, de manettes Saturn 3 en 1

NEW

Emulateur de jeux PSX Bientôt! Tél!

La gamme de Memory Cards Dreamcast la plus large d'Europe!

DC MEM CARDS 1 M, 2 M, 4 M

DC LINK MEM CARD 4M
Connectable au PC pour échange de sauvegardes

NEW

DC RUMBLE MEM CARD 4M
Carte mémoire + Vibreur 2 en 1

Sur Gameboy

WORM LIGHT
Lampe flexible et ajustable

Câble Link Universel 4 têtes

BIENTOT: A l'occasion de la sortie des prochains Pokémon Doré et Argenté, un catalogue de goodies complet!

Multimédia

Lecteur portable de CD MP3!

Adaptateur de manettes PSX au PC

NEW

BLACK CD-R au degré de réflexion optimal pour lecture sans saccade

Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:

Virgin MEGASTORE
addon
Start Games
www.startgames.com
Alliance Multimédia
STOCK GAMES
Absolute

* Sous réserve d'indisponibilité auprès de nos fournisseurs.
** Sous réserve d'acceptation du dossier par notre service gestionnaire de créances.

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Des fois, je me demande si mon mari est vraiment pilote de Formule 1...

F1 Racing CHAMPIONSHIP

Eh oui, cette simulation va en abuser plus d'une

Tous les circuits officiels ■ Des sensations de conduite hyper réalistes ■ Des collisions spectaculaires ■ Un mode Ecole de pilotage inédit ■ Musique du groupe Garbage*.

www.ubisoft.com/f1rc

PlayStation | Dreamcast | NINTENDO64 | GAME BOY COLOR

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP | Formula 1

© 2000 Ubi Soft Entertainment/Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

DEVELOPED AND DISTRIBUTED BY Ubi Soft

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 - Nintendo®, Game Boy™, and "N" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.© 2000 Sega Enterprises, Ltd. - * "Girl don't come" Performed by Garbage, Written by Garbage. © 1995 Almo Sounds Inc./ Mushroom Records UK Ltd. Shirley Manson appears courtesy of Radioactive Records. Used by Permission. All Rights Reserved. Not for broadcast transmission. DO NOT DUPLICATE. NOT FOR RENTAL.